

2'99€

200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKÉMON | 500 TRUCOS
REVISTA OFICIAL: GAMECUBE | GB ADVANCE | GB COLOR

Nintendo®

Acción



PÓSTER EXCLUSIVO DE
**POKÉMON
COLOSSEUM**

¡Hazte con todos los
Pokémon en 3D!!

**GUÍA DE
COMPRAS**
Los mejores juegos
para GameCube,
Game Boy Color
y GB Advance

GUÍA DE POKÉMON COLOSSEUM

¡CONVIÉRTETE EN EL REY DE POKÉMON!

Los mejores trucos, claves y secretos

¡¡TENEMOS
LO ÚLTIMO!!

SONIC 3

F-ZERO GP

MARIO GOLF

HARRY POTTER

Nº 140 JULIO 2004



¡¡ALUCINA CON LOS JUEGAZOS QUE VIENEN!!

LEGEND OF ZELDA

METROID PRIME 2

STARFOX 2

MARIO TENNIS GC



¿PREPARADO PARA LA FÓRMULA ZERO?

TM and ® are trademarks of Nintendo. © 2003, 2004 Nintendo © Nintendo / TV TOKYO • ASHIPRO • DENTSU



Con F-ZERO: GP Legend
el futuro llega a mil por hora.

En F-Zero: GP Legend tienes muchos tipos de fórmula para alzarle con el triunfo: un revolucionario modo historia, con ocho personajes y 40 misiones que completar, un nuevo Modo Misión Zero con ¡48 retos para los que les gusta el riesgo!, más de 15 circuitos y 30 vehículos en el Modo Gran Prix... Compíte hasta con cuatro amigos con un solo cartucho. Si quieres ganar, ¡corre!

F-ZERO: GP LEGEND
Sólo para Game Boy Advance



GAME BOY ADVANCE SP
www.nintendo.es

N I N T E N D O E N
M O V I P L A Y A 2 0 0 4

Este verano, ¿Sabes dónde probar nuevas consolas,
espectaculares juegos o conocer los últimos trucos? Entérate en:

www.nintendoplaya.com

PORTADA

Guía paso a paso para llegar al final de POKÉMON COLOSSEUM

Nuestros expertos se han jugado
COLOSSEUM de arriba abajo,
y os cuentan todos sus secretos.

PÁGINA 66



**PÓSTER
GIGANTE
COLOSSEUM**
pág. 39

NOVEDAD

El golf es más divertido si juegas con MARIO GOLF

En nuestra review
contamos porqué
alucinaréis con él.



PÁGINA 34

REPORTAJE

Ya sabemos cuáles serán **LOS MEJORES JUEGOS QUE VIENEN**, se acaban de presentar todos en la feria E3

Y con la eficacia que nos caracteriza,
os los traemos ahora aquí. En un
reportaje de 16 páginas lleno de
pantallas e imágenes flipantes.

PÁGINA 14



NOVEDADES

HARRY POTTER se marca un aventurón

Desvelamos todos los detalles
de «El prisionero de Azkaban».

PÁGINA 38

PREVIEW

Vas a flipar con el Rol de **FIRE EMBLEM**

La nueva generación de RPG
toma al asalto la Advance.

PÁGINA 31

NOTICIAS	4	CONCURSOS	33	Sonic Advance 3	52	Game Boy Advance	64
REPORTAJES	10	GBA Tribal Edition	33	Donkey Kong Country 2	54	GUÍA	66
NES Classics	10	Pokémon Colosseum	60	Van Helsing	56	Pokémon Colosseum	66
Feria E3	14	NOVEDADES	34	F-Zero GP Legend	58	TRUCOS	76
PREVIEWS	30	Mario Golf Toadstool Tour	34	PÓSTER GIGANTE	39	GameCube	76
Rainbow Six 3	30	Harry Potter 3	38	Pokémon Colosseum	39	Game Boy	78
Fire Emblem... ..	31	Astérix y Obélix XXL	48	GUÍA DE COMPRAS	62	ZONA ZERO	80
Kirby y El Laberinto de los Espejos	32	Shrek 2	50	GameCube	62	EL PRÓXIMO NÚMERO	82

LLEGA EL JUEGO MÁS ORIGINAL PARA GAMECUBE

En «Animal Crossing» no tendrás un objetivo definido; ni un tiempo límite para jugar. Lo único que deberás hacer es disfrutar el día a día...

Prepárate para enfrentarte a un tipo de juego diferente, con otro estilo. En «Animal Crossing», la nueva apuesta de Nintendo para Cube, el desafío será **convivir en una aldea** en la que tú serás el único humano y tus vecinos serán animalillos, cada uno con su personalidad y forma de comunicarse. No nos entendáis mal, sí que habrá cosas que hacer, pero tú decidirás cuáles y con qué ritmo. **Todo deberá ser relajado, para disfrutarlo a tope.** Sin prisas. La acción sucederá en **tiempo real**, y como el juego estará conectado al reloj interno de GameCube, **se hará de noche cuando lo sea en la vida real.**

En la aldea, la vida pasará por **encontrar y coleccionar objetos**, básicamente. Habrá cientos de ellos. Objetos para **decorar tu casa**, para **ayudar a tus vecinos**, para comer (habrá que pescar en el río), incluso para confeccionar tu

vestuario. ¿Cómo sabrás que avanzas en el juego? Pues porque **irás notando cambios día a día.** Por ejemplo, habrá más de **200 animales en el juego**, pero tú sólo verás a 12 de inicio. Ese será uno de los objetivos, tratar de verlos a todos. Para ello tendrás que viajar a otras ciudades, esperar a que algunos aparezcan en fechas determinadas y compartir con otros jugadores. El **modo multi** será muy innovador porque no jugaréis al mismo tiempo. Cada uno tendréis vuestra casa y os conectaréis dejándoos objetos y notas para que el otro las vea.

«Animal Crossing» dejará una **gran libertad de acción.** Incluso podremos configurar la aldea a nuestro gusto, plantando árboles o componiendo una melodía para el reloj de la aldea. La idea es divertirse sin estrés. Lo probaremos el 24 de octubre. Sólo en GC.



También impactantes. El aspecto de los gráficos será tan original como la mecánica de juego. Colores por todas partes y un diseño de los personajes muy simpático.

DIGIMON SE ESTRENA EN CUBE CON DOS NOVEDADES

Bandai prepara este verano una "fiesta" Digimon para todos sus fans.

¿Tienes Cube?, ¿eres fan de Digimon?, ¿las dos cosas? Genial, porque Bandai acaba de anunciar dos joyitas con las que vas a echar las vacaciones. La primera es «Digimon World 4», una **aventura 3D** con batallas en tiempo real en las que deberás pacificar el revuelto mundo Digimon. El otro juego es «Digimon Rumble Arena 2» y será en plan combates uno contra uno, con **40 Digimon** en juego nada menos. Sí, han venido Digimon de todas las temporadas de la serie. Así que promete ser una pelea histórica. En fin, que ambos estarán en GameCube este verano.



CATWOMAN, EN JULIO EN GBA

No saldrá Halle Berry, la protagonista, pero habrá acción y plataformas.

Ya queda menos para el estreno de «Catwoman» en nuestras consolas. Ya os anunciamos la versión de GameCube y ahora tenemos las últimas pantallas de la de GB Advance. De ella se encarga **Magic Pockets** (la gente de «Harry Potter Quidditch World»), y combinará **plataformas y elementos de acción** en los escenarios de la película. La mujer-gato tendrá cantidad de habilidades que aprovecharemos a tope, como escalar, saltar, balancearse, además de armas curiosas (como una fusta para desarmar a los enemigos). Ya lo sabéis: tenéis una cita con el mejor cine en GBA el 7 de julio.



Catwoman tendrá la agilidad de un gato y dominará las artes marciales. Ojo con ella.



El motor gráfico mostrará escenarios detallados desde una vista isométrica.



Muy completas. En las aldeas encontrarás los mismos edificios: un museo, una comisaría, una estación de tren, un par de tiendas, y por supuesto vuestras casas.



Serás el único humano. Sí, podrás elegir entre chico y chica para jugar, pero tus vecinos serán animalejos, simpáticos y alegres, y cada uno con su personalidad y estilo. Hemos dicho animales, pero serán tan listos y voluntariosos como tú.



CasaDecor. Uno de los objetivos será decorar tu casa. En el juego habrá cientos de objetos para ponerte manos a la obra, incluso para crearte tu propia ropa.

SAM FISHER VUELVE A LA ACCIÓN CON UN NUEVO «SPLINTER CELL»

El juego saldrá en noviembre y promete dar un nuevo salto en tecnología y jugabilidad.

Con el lanzamiento de «Splinter Cell 2» aún en la línea de salida, Ubisoft nos sorprende con el anuncio de que la **tercera entrega está en camino**. Los estudios de Montreal trabajan a tope para que juguemos las nuevas aventuras de Fisher en **noviembre**. Esta vez serán en el año 2008. El territorio enemigo empezará en Corea pero nos llevará por diferentes lugares del mundo en **niveles abiertos**, que plantearán numerosos recorridos y **objetivos secundarios opcionales**. Esta será una de las características clave del nuevo Splinter, pero también podéis anotar que contaremos con **nuevas técnicas de combate**, manejaremos un arsenal con armas experimentales y nos las veremos en peleas cuerpo a cuerpo muy "intensas". Para rematar, la historia del juego nos va a desvelar muchas sorpresas...



Más intensidad. Aunque el sigilo seguirá siendo la clave para avanzar, esta vez habrá que pelear más que nunca.



PREPARA LOS BONGOS, QUE SE ACERCA OCTUBRE

«Donkey Konga» será el primer juego musical para GameCube.

¿Preparado para disfrutar del ritmo de la jungla? Bueno, de éste y de más de **30 temas** que os sonarán a toda la familia, desde rap a pop pasando por todos los estilos. El objetivo será seguir el **ritmo de la música golpeando los bongos o tocando las palmas**. Los bongos vendrán con el juego, tranquilos. Pero la intensidad y las risas las pondréis vosotros. Habrá **cinco modos** de juego, y en cada uno podréis haceros con nuevas partituras, comprar minijuegos o sonidos "especiales". ¿Os hace? Pues lo tendréis en las tiendas a partir del **15 de octubre**, o sea en nada.



Jam Session. ¡Podréis conectar cuatro bongos y empezar a mezclar temas!

Donkey y Diddy quieren convertirse en músicos de leyenda para ser ricos y comprar tantos plátanos como quieran. Ayúdales a conseguirlo con estos simpáticos bongos que incluirá el juego.

NINTENDATA

➔ **2.050.000**

¡Pokémon Rojo y Verde se han vendido en Japón durante 2004! Está claro que la movida Pokémon sigue arrasando.

➔ **1.251.000** Game Boy Advance se han vendido en Japón durante este año. Datos tomados en la última semana de mayo.

➔ **+100** compañías trabajan en el desarrollo de nuevos juegos para Nintendo DS. ¡¡Vamos a tener un montón de juegos alucinantes!!

➔ **141%** Este dato refleja el crecimiento en la venta de GameCube en España, en la semana de lanzamiento de Colosseum. Fue el juego más vendido en todos los formatos.

LA BÚSQUEDA DE NEMO CONTINUARÁ EN TU GB ADVANCE

«Buscando a Nemo 2» comenzará justo donde acabó la película de Disney.

Recordaréis que en la película, Nemo ayuda a sus amigos a escapar del acuario del dentista, ¿verdad? Pues el objetivo de «Buscando a Nemo: la aventura continúa» será ayudarles a regresar a su hogar. THQ se ha inventado un **nuevo guión** para dar vida a esta segunda parte, en el que aparecerán todos los **personajes que conocéis** y también muchos escenarios, pero veremos sorpresas y novedades, entre ellos **20 minijuegos** que irán salpicando la historia. En cuanto al aspecto visual, como veis en las pantallas seguirá una línea similar a la de la primera entrega, con **gráficos coloristas** que enseguida nos llevarán al océano. Si os mola el tema, en octubre será todo vuestro.



En la nueva aventura de Nemo estarán todos sus amigos. De hecho, el objetivo será ayudarles a volver a casa, un buen guión que sólo veremos en nuestras GB Advance.

THQ ANUNCIA «THE POLAR EXPRESS» PARA GAMECUBE

Se trata de una película de animación que se estrenará en cines en noviembre.

«The Polar Express» es una impresionante **película de animación** que protagoniza un Tom Hanks convertido en maquinista de tren. Ese tren, el Expreso Polar, lleva a los niños a conocer a Santa Claus el día de nochebuena y... poco más se ha visto en el tráiler. Pero como se nos ha caído la baba viéndolo, seguro que la versión para consola que acaba de anunciar THQ será también muy fuerte.

El juego será una **aventura de acción** que seguirá el guión de la peli. A lo largo del viaje conoceremos a una serie de personajes que influirán en el desarrollo, pero también **resolveremos puzzles**, **exploraremos escenarios 3D gigantes** (el tren, el polo norte...) y nos sentiremos dentro del film. Porque la calidad técnica que ya asoma en estas pantallas no deja lugar a dudas. La película será para noviembre, el juego también. Palabra de THQ.



En primer plano, el chavalín protagonista de película y juego. El maquinista del tren es Tom Hanks.

SONIC 3 ADVANCE



¡Disfrútalo en tu Game Boy Advance!



Publicado por SEGA,
distribuido por THQ

SEGA

www.sega-europe.com

FECHA DE LANZAMIENTO:
28 DE JUNIO 2004

SONIC TEAM

GAME BOY ADVANCE

THQ

DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com

3+

www.pegi.info

SEGA and Sonic Advance are registered trademarks or trademarks of SEGA CORPORATION or its affiliates. ORIGINAL GAME © SEGA © SONIC TEAM/SEGA. 2004. All Rights Reserved. www.sega-europe.com. Published by Sega Europe. Exclusively distributed by THQ Inc. THQ and its logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, copyrights and/or logos are property of their respective owners.

¡LA MEJOR ACCIÓN PARA TU CUBE!

«Second Sight» promete una buena descarga de adrenalina en septiembre.

Los creadores de «Time Splitters 2» tienen nueva criatura. Se llama «Second Sight» y, gracias al acuerdo alcanzado con la compañía Codemasters, estará disponible en septiembre. De modo que todos son buenas noticias. Porque este «Second Sight» va a sorprender a la afición. Y si no fijaos en el guión. Imaginad que un buen día despertáis en una camilla en un laboratorio, no sabéis quién sois, no recordáis nada. Estáis malheridos y no podéis escapar de la sala. ¿Qué pasa?, ¿cómo os habéis metido en este lío? Pronto averiguaréis que tenéis poderes mentales. Sí, podéis manipular interruptores, mover objetos, incluso, con un poco de tiempo, salir de vuestro cuerpo (en plan viaje astral). Pues eso es lo que tendréis que hacer en esta aventura, aprovecharos de vuestros poderes para recordar qué hacéis aquí, y también para acabar con los responsables. Si a este buen argumento le añadís el toque de calidad de sus creadores el resultado es... ¡que venga ya!



Los gráficos tienen el toque de Free Radical Design, los creadores del éxito «Time Splitters 2».



John Vattic, el protagonista de la historia, pronto descubrirá que posee grandes poderes mentales.

¡¡ES WARIO, QUÉ LOCURA!!

Llega a GameCube «Wario Ware» con sus 200 microjuegos.

Si os gustó «Wario Ware» de GBA (y sabemos que sí), vais a flipar aún más cuando llegue esta versión de Cube. **Habrà 200 microjuegos, más mogollón de bonus, modos y videos** para que lo paséis en grande. Solos o acompañados, porque en la mayoría de los minijuegos podréis jugar cuatro a la vez, o hasta 16 si os pasáis el mando. Preparaos para la fiesta. Id llamando a los amigos y haciendo acopio de palomitas para el microondas porque Nintendo quiere sacar el juego el día 9 de septiembre. Sí, habéis leído bien: ya mismo.



Los microjuegos de «Wario Ware» serán una locura. Cositas simples y breves, pero que darán un juego increíble. Juzgar por el de GBA, que era una pasada.

NINTENDO DISEÑA UN PINBALL MUY ORIGINAL

En «Odama», tú controlarás la bola y tu colega... los bongos.

Los chicos de Nintendo nos van a enseñar una nueva forma de arreglar conflictos: a bolazo limpio. Tus tropas en una parte, las del enemigo en otra, y nosotros controlando un bolazo con los flippers. Sí, es un pinball... en mitad de una brutal batalla. Y mientras nosotros controlamos la bola, la máquina se ocupa de que los soldados avancen. Pero eso también lo podrá hacer un amiguete que se una a la partida. Y si tenéis los bongos y los conectáis a la consola, tu amigo podrá dar órdenes a los soldados a golpe de bongo. Mola, ¿eh? Pues habrá que esperar a 2005.



Los escenarios de «Odama» estarán cuidadíssimos. Ya veréis cómo queda cuando vuelva a «casa» la bola de nuestro pinball...

TERMINATOR VUELVE A DAR CAÑA

En septiembre, Atari lanzará «Terminator 3: the Redemption» para GameCube.

Tras «Rise of the Machines», Schwarzenegger vuelve a la carga con un nuevo Terminator. Su nombre, «T3: the Redemption», y en él lucharemos contra las máquinas en escenarios apocalípticos que nunca se han visto en las pelis. Todo será muy Terminator, claro, incluidos los 15 minutos de metraje del último film que estarán en el juego. Respecto a la mecánica, combinará combate sobre vehículos con misiones en tercera persona a lo largo de 14 niveles. La acción transcurrirá entre Los Angeles actual, la misma ciudad en el futuro y en un futuro alternativo. Promete romper con todo.



Los combates en vehículos serán absolutamente trepidantes.



Sólo en

TOYSRUS

www.toysrus.com



NOVEDAD

49,99 €

Compra en TOYSRUS
cualquiera de estos juegos
y llévate de
regalo
el poster de la película



Lanzamiento 9 de julio



Maletín aluminio GBA SP

29,99 €

Accesorios y consola
no incluidos

Lupa GBA SP

9,99 €

Consola no incluida



ALICANTE (San Juan)
C.C. Ctra. de Valencia Km 88.5
Tel.: 965 94 15 00

ASTURIAS (Lugones)
Centro Comercial "Azabache".
Tel.: 98 526 41 03

BADAJOS
C. C. Ctra. de Valverde de Leganés.
Tel.: 924 24 40 15

BARCELONA 4 tiendas en:
• Badalona
P. Industrial Montigalá.
Tel.: 93 465 31 12

• Sant Boi de Llobregat.
P. Industrial Salinas
Tel.: 93 630 88 86

• Sant Quirze del Vallés.
C. Comercial "Sant Quirze del Vallés"
Tel.: 93 721 47 75.

• Barcelona
C. C. "Diagonal Mar".
Tel.: 93 356 23 04.

BILBAO (Basauri)
C. C. "Bilbondo".
Tel.: 94 426 35 27

CÁDIZ, 2
tiendas en:

• Puerto de Sta. María C. C. "El Paso".
Tel.: 956 85 31 11
• Los Barrios
Ctra. N-340 Km. 112,600 P.I.

"Palmones 3". Guadacorte.
Tel.: 956 67 52 10

CÓRDOBA
Centro Comercial "El Arcángel".
Tel.: 957 75 00 06

A CORUÑA
Avda. Alfonso Molina s/n.
Tel.: 981 17 01 66

GRANADA (Armilla)
Ctra. Armilla a Granada s/n.
Tel.: 958 13 56 33

LAS PALMAS
C. C. "Las Arenas".
Tel.: 928 49 49 62

LEÓN

C. Comercial. C/ Alcalde Miguel
Castaño 95.
Tel.: 98 726 29 00

MADRID, 4 tiendas en:
• Majadahonda
Centro Comercial "Milenium". P. C.

El Carralero. Tel.: 91 679 50 85
• Alcorcón
Centro Comercial "Alcorcón".
Tel.: 91 689 01 65

• Torrejón
Parque Corredor
Tel.: 91 656 05 95

• Alcobendas
C. C. "Río Norte"
Tel.: 91 661 43 14.

MÁLAGA

Avda. de Velázquez s/n.
Tel.: 95 224 57 20.

MURCIA
C. Comercial "Las Atalayas".
Tel.: 968 24 21 28

PALMA DE MALLORCA
Urbanización Son Fuster. C/ Del Ter, 19.
Tel.: 971 47 45 61.

PAMPLONA
C. C. "Iruña II".
Tel.: 94 830 27 50.

SAN SEBASTIÁN
C. C. "Garbera". Tel.: 943 40 14 55.

SEVILLA
C. C. "Los Arcos".
Tel.: 95 467 00 90.

TENERIFE

Centro Comercial La Laguna.
Tel.: 922 31 18 45.

VALENCIA, 2 tiendas en:

• Burjasot
C. C. "Parque Albán".
Tel.: 96 390 16 76

• Sedavi
Avda. de la Albufera s/n
Tel.: 96 396 02 40.

VALLADOLID
C. Comercial. Avda. Puente
s/n.
Tel.: 98 337 34 55

VIGO
C. Comercial c/ Coruña s/n
Jacinto Benavente
Tel.: 986 23 56 41

VITORIA
C. Comercial "El Boulevard"
Tel.: 945 12 38 80

ZARAGOZA
Centro Comercial Utebo.
Tel.: 976 78 64 44

Promociones válidas hasta el 31 de Julio de 2004

REPORTAJE

¡Llegan los “NES Classic” a tu GB Advance!

JUEGA HOY CON LOS CLÁSICOS DE SIEMPRE

«Super Mario», «Zelda», «Donkey Kong»... los clásicos que triunfaron en la NES, vuelven ahora para “revolucionar” tu portátil. Para celebrarlo, le dedicamos este espacio a los juegos y a todos los modelos de GBA SP que ahora mismo están a la venta.



LA GBA SP NES CLASSIC es el nuevo modelo de GBA que saldrá a la venta junto a esta línea de juegos. Como veréis, respeta el diseño clásico de la NES, con ese toque de años 80 que se lleva tanto. Podréis encontrarla al mismo precio que el resto de GBA SP.

LOS PRIMEROS JUEGOS “NES CLASSIC”

Estos serán los 8 primeros juegos que llegarán a las tiendas el día 9 de julio. Todos os resultarán muy familiares. Y todos se mostrarán tal cual pudimos jugarlos hace ya veinte añitos. ¡A divertirse tocan!



SUPER MARIO BROS.



- Compañía: **Nintendo**
- Género: **Plataformas**
- Creado en el año: **1985**

El fontanero más famoso de todos los tiempos, Mario, lo es precisamente por este juego. Era la primera vez que un señor corría, saltaba, daba cabezazos, comía setas y pisaba enemigos en un mismo juego. Y además, con 32 largas fases. ¡Una juegazo incluso en 2004!



DONKEY KONG



- Compañía: **Nintendo**
- Género: **Plataformas**
- Creado en el año: **1981**

¿Sabéis quién hizo este juego solito? Pues un Miyamoto veinteañero que por aquel entonces era un trabajador más de Nintendo. Menos mal que alguien se fijó en su jueguecillo, un plataformas sin scroll y con sólo 3 pantallas en el que, por primera vez, aparecía Mario como prota. ¡Bien!



ICE CLIMBER



- Compañía: **Nintendo**
- Género: **Plataformas**
- Creado en el año: **1984**

Uno de los primeros títulos para dos jugadores simultáneos. Flipante, ¿no? Pues sí. La opción se mantendrá en GBA porque resulta de lo más enganchante ir escalando las 32 montañas a base de saltos y martillazos en compañía de un amigo. Una dato curioso: tiene fases de bonus.



EXCITE BIKE



- Compañía: **Nintendo**
- Género: **Carreras**
- Creado en el año: **1984**

Una verdadera revolución, y no es por hacer chistes. Gráficamente dejaba pasmado por su realismo, pero aun mejor era echar una carrera y comprobar que la moto se manejaba como una moto pero... con el pad de NES. ¡Y encima tenía editor de circuitos, por si le faltaba atractivo!



THE LEGEND OF ZELDA



- Compañía: **Nintendo**
- Género: **RPG de acción**
- Creado en el año: **1986**

¿De verdad hay que decir que este juego inauguró el género del RPG de acción?, ¿o que tenía 8 mazmorras donde cada pantalla era un puzzle?, ¿o que ofrecía más horas de juego que ningún cartucho NES y además salvaba 3 partidas? Es el Zelda primigenio, el comienzo de la leyenda.



PAC-MAN



- Compañía: **Namcot**
- Género: **Arcade**
- Creado en el año: **1980**

Namcot, actualmente Namco, ideó el título con el que millones de personas iniciaron su camino en el mundo videojueguil. El "comecocos" era fácil de entender: hay que comerse todos los puntos sin que te pillen los fantasmas. Echas "sólo una partidita"... ¡y te engancha de por vida!



XEVIOUS



- Compañía: **Namcot**
- Género: **Acción**
- Creado en el año: **1982**

El papá de todos los "matamarcianos" actuales. Fue el primero en poner tu nave sobre un escenario móvil, en situar enemigos en tierra además de volando por ahí, y también el pionero en la creación de jefes finales mastodónticos. Hoy en día tienen polígonos, pero la idea... la mismísima.



BOMBERMAN



- Compañía: **Hudson Soft**
- Género: **Arcade**
- Creado en el año: **1985**

La joya de Hudson aumentó los reflejos de los jugadores en un 200%. El primero de una saga que hoy día continúa usando las bases del original: enemigos simpáticos, ítems escondidos y unos petardazos que, cuando te dan, te hacen sentir el más tonto. Incluía passwords, por lo menos.

UN POCO DE HISTORIA

A muchos, esto de "NES Classic" os sonará al monstruo del lago, ¿verdad? Pues, si queréis saber lo que fue la NES y el porqué de su "clasicismo"... ¡leed!



NES: la consola que consagró a Nintendo

En 1983, Hiroshi Yamauchi y sus Ingenieros crearon un sistema de 8 bit que saldría al mercado japonés, en julio del mismo año, bajo el nombre de Family Computer. Con «Donkey Kong» y «DK Jr.» por bandera, la consola vendió más de un millón de unidades, así que pensaron que en EE. UU. también podía funcionar la cosa. Y así fue, así fue. La Famicom o Nintendo Entertainment System (nombre que adoptó para el mercado americano y europeo) vendió la increíble cifra de 62.000.000 de consolas, y títulos como «Super Mario Bros.» y «The Legend of Zelda» fueron los primeros en superar el millón de cartuchos vendidos en todo el mundo. ¿Nunca habéis visto una NES en funcionamiento? ¿Nunca habéis jugado? ¿Acaso pensáis que los juegos de entonces no eran tan divertidos como los de hoy? Bueno, pronto vais a tener la oportunidad, con la colección «NES Classic» para GB Advance, de juzgar por vosotros mismos.



Miyamoto e Iwatani: vaya par de listillos

Fue en el 81 cuando Yamauchi llamó al hijo de un amigo para ver qué podía hacer con una placa arcade de Nintendo, llamada «Radar Scope», que no gustaba a la gente. Shigeru Miyamoto dijo que bueno, y se sacó de la manga «Donkey Kong», el primer éxito arcade de Nintendo. Toru Iwatani, en cambio, entró en Namco en el 77, con 22 añitos. Un diseñador autodidacta al que, tres años después y zampando pizza, «se le apareció» Pac-Man, el personaje que le hizo mundialmente famoso.

¡JUEGA CON ELLOS EN CUALQUIER GBA SP!!

De acuerdo en que el modelo «NES Classic» es la repera. Muchos de los jugones más... maduros se la comprarán por nostalgia. Pero hay más modelos de GBA SP, ¿cuál te gusta más?



GAME BOY ADVANCE SP... Y PUNTO

La elegancia de la negra, la sofisticación de la plateada, la simpatía de la azul, la pureza de la blanca o... ¡venga, te la compras roja y a dar el cante por ahí! Tú eliges cual de las SP es la más apropiada para tu forma de vida, y de jugar.

EDICIÓN PACK RUBÍ/ZAFIRO

Si los Pokémon son lo tuyo, no puedes dejar pasar la oportunidad de llevarlos dentro y fuera de la consola. Dos modelos con los colores de los cartuchos Rubí y Zafiro y las siluetas de Groudon y Kyogre.



GIRLS EDITION

Este rosa metalizado fue elegido mayoritariamente por el público femenino encuestado por Nintendo. Y tuvieron buen gusto, sí. Así que ya sabes, una GBA para las chicas, para los que quieran dar la nota, para los más originales...



TRIBAL EDITION

Mr. Cartoon ha tatuado a Beyoncé, Eminem, Justin Timberlake y... a este modelo de SP. Si te gusta ir a la moda incluso en consolas, no vas a poder resistir la tentación del tatuaje.



REVISTA OFICIAL



PRESENTA...

GUÍA MAESTRA PARA POKÉMON RUBÍ Y ZAFIRO



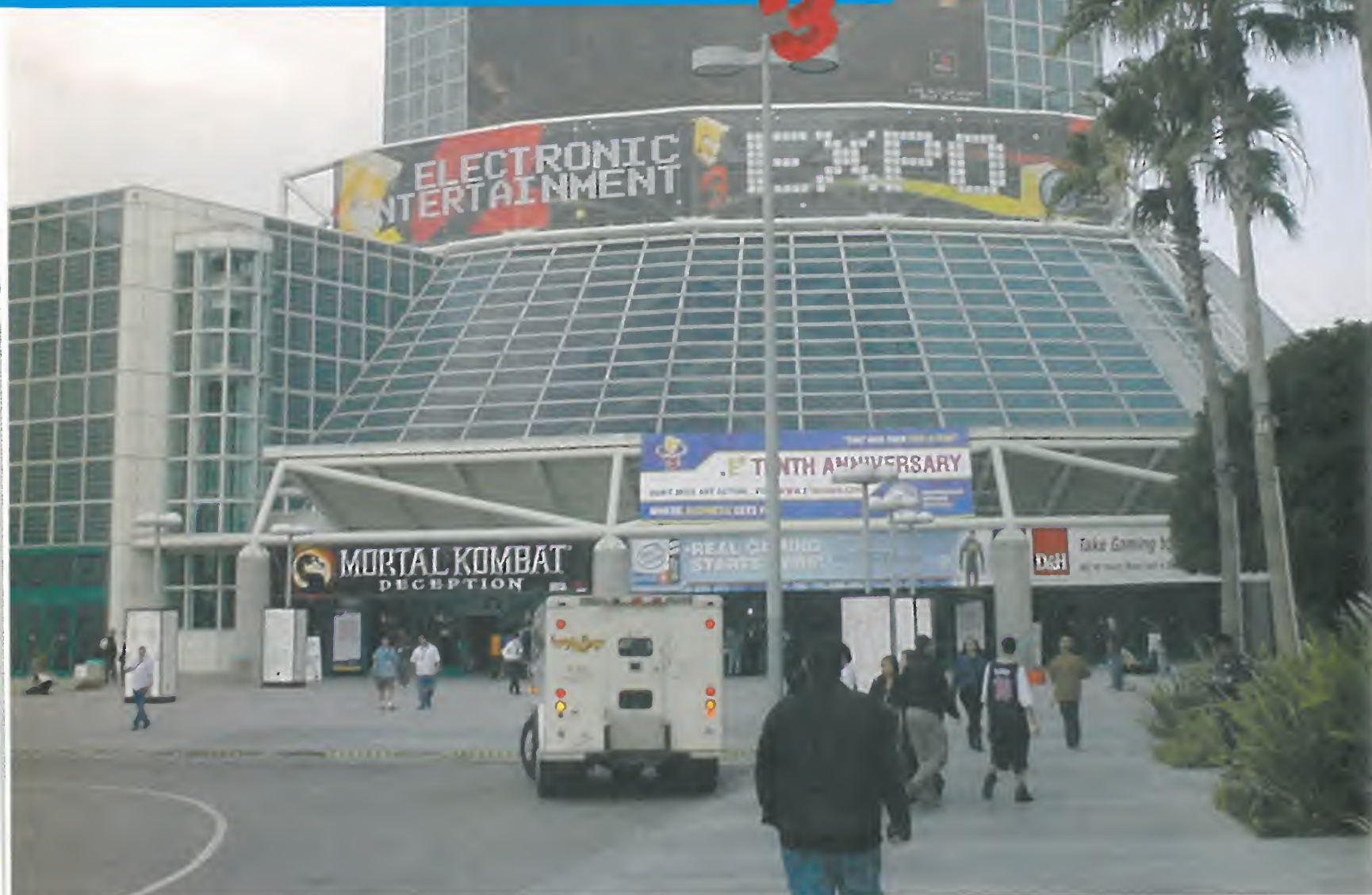
**MANUAL DE ESTRATEGIA
DE RUBÍ Y ZAFIRO CON:**



- **132 páginas** con las claves, pistas y estrategias para ser el mejor entrenador.
- Todos los **mapas** de ciudades, rutas y pueblos del juego al detalle.
- **Trucos y secretos** que nadie ha descubierto aún.
- **Claves** para **vencer** a todos los líderes y al Alto Mando.
- **Guía de avance:** te guiamos por Hoenn paso a paso.

**¡¡TE ENSEÑARÁ A
SER EL MEJOR
ENTRENADOR DE
RUBÍ Y ZAFIRO!!**

¡A LA VENTA EL 25 DE JUNIO!



Descubrimos los mejores juegos de la feria E3 **¡QUÉ ESPECTÁCULO!**

A continuación vais a saber lo que es bueno. Dieciséis páginas cargadas con los juegos que más van a pitar este año y ¡en 2005! para Cube y GBA.

La feria de videojuegos más importante del mundo, el E3, marca un antes y un después cada año en este sector. Esta edición, que celebraba su décimo aniversario, los nintenderos esperábamos con mayor ansiedad que nunca a que abriera sus puertas. La Gran N tenía planes ambiciosos, iba a realizar una gran presentación, y los rumores decían que se estaba cociendo algo muy bueno. Y no defraudaron. Nintendo dio a conocer su portátil DS; el nuevo Zelda de Cube dejó sobrecogido al personal (y eso que sólo se vio en vídeo); y hasta se le tiró de la lengua a los directivos y jefazos para que

contaran algo de la sucesora de GameCube, la consola que todos llaman N5. Fueron tres días de espectáculo total: entre otras cosas porque los "yanquis" montan estas cosas como nadie. Tres días alucinantes, disfrutando como locos con juegos que probábamos por primera vez. Y como la diversión no está reñida con el trabajo, aquí tenéis todos esos juegos. Los que se estrenaron y también los que volvían a aparecer, todos, nos los hemos traído en una maleta enorme (de la que no nos separamos en todo el viaje) para ofrecerlos en este número (y también en los que vienen) la mejor visita guiada al universo de novedades.

LOS QUE DEBES CONOCER

- **DÓNDE SE CELEBRÓ EL E3:** en Los Angeles, EE.UU., entre el 12 y el 14 de mayo.
- **QUÉ PRESENTÓ NINTENDO:** La nueva portátil DS y ¡más de 30 juegos nuevos!!
- **Y LOS LICENCIATARIOS:** 60 novedades.
- **EL FUTURO:** Nintendo goza de buena salud. ¡GC y GBA tienen un gran futuro por delante!

LAS CINCO CLAVES DEL E3

En cinco imágenes, lo que se coció en la feria de Los Angeles.

Aquí tenéis cinco buenos argumentos que compensaron las 16 horas de vuelo que nos chupamos hasta la ciudad de Los Angeles. Aunque en realidad hubiera bastado con uno sólo: ver a Miyamoto, el gran gurú de Nintendo, danzando alegremente vestido de Link, frente a la prensa de todo el mundo. Buff, fue todo un puntazo. Claro que Mr. Iwata no se quedó atrás. Él no bailó ni tampoco se "disfrazó" de nada, pero al mostrar la DS en plan OT revolucionó el Hollywood Boulevard, donde se hizo la presentación, de punta a punta.



1. Todos locos por la DS

La sala estalló en aplausos cuando apareció Mr. Iwata, el jefazo de Nintendo, con la DS en la mano, brazo en alto y sonrisa de satisfacción. Fue una escena increíble.

2. Un Link distinto

El video del nuevo Zelda de Cube nos dejó a todos patidifusos. Pero cuando Miyamoto apareció vestido en plan Link, con escudo y espada, entonces fue el apocalipsis.



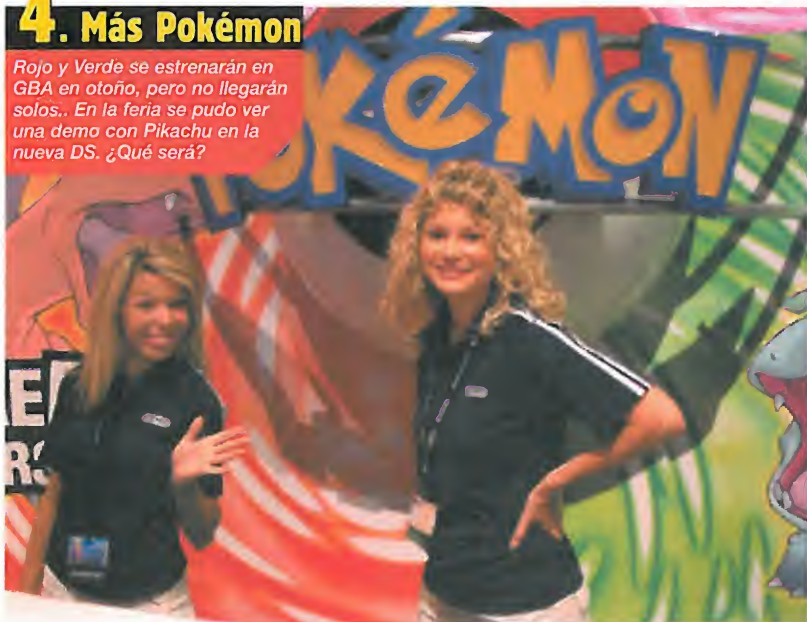
3. Grandes sagas

Además de Zelda y Pokémon, regresarán otros mitos a la pantalla, como Metroid, GoldenEye, Mario Tennis, Starfox y hasta Splinter Cell.



4. Más Pokémon

Rojo y Verde se estrenarán en GBA en otoño, pero no llegarán solos. En la feria se pudo ver una demo con Pikachu en la nueva DS. ¿Qué será?



5. Nuevas formas

Los nuevos periféricos están de moda. Donkey se traerá unos bongos con los que seguir el ritmo de su «Donkey Konga», o plataformear en «Jungle Beat».



NINTENDO DS

La nueva portátil de Nintendo

Doble perspectiva con dos pantallas, nuevos controles que responden al tacto y a la voz, conexión sin cables y por Internet, más potente que N64 y compatible con los juegos de GB Advance. Justo lo que deseábamos escuchar cuando Nintendo avanzó que tenía nueva portátil entre manos... Con estas poderosas razones, la gran N acaba de dar el golpe en el E3. Su nueva DS va a cambiar la forma de jugar con una portátil. Incluirá tantas innovaciones técnicas y jugables que la imaginación de los programadores no va a dar abasto. Juego en red, mensajería instantánea de textos e imágenes, pantallas que funcionan con la presión de tu mano, micrófono incorporado y juegos innovadores que llegarán en tarjetas con más de 1 gigabit de capacidad.

Más de 100 compañías cuentan ya con un kit de desarrollo. Y eso quiere decir que no sólo la Gran N se empleará a fondo produciendo sus mejores sagas para DS, sino que también tendremos bombazos de otras compañías, como «Final Fantasy», «Sonic», «Dragon Ball», «Spiderman», «Rayman»...



PRIMEROS DETALLES

- ★ Nombre provisional: Nintendo DS.
- ★ Fecha lanzamiento: Final de año en Estados Unidos; primeros meses de 2005 en Europa.
- ★ Precio: No disponible (podría rondar los 199 €).
- ★ Detalles técnicos: Tiene dos pantallas LCD retroiluminadas de 3 pulgadas. Conexión sin cables. Micrófono incorporado. Doble procesador ARM 7 y ARM9. La alimentación es con batería recargable (con función de ahorro de energía). Dispone de doble ranura: para tarjetas compactas de 1Gb de DS y juegos de GBA.



De estreno. En el E3 pudimos jugar con cuatro juegos, pero también se vieron videos de 11 títulos en desarrollo, tanto de Nintendo como de licenciarios.



Provisional. El diseño de DS recuerda al de las clásicas "hand helds" de Nintendo. Pero sabemos que su aspecto sufrirá retoques y que el nombre también cambiará.



NINTENDO DS

**THEATER AND
DEMONSTRATION
EXPERIENCE IS
APPROXIMATELY
15 MINUTES**

**1 HOUR
WAIT FROM HERE**

DS o Warner Park. Las colas para ver la nueva DS eran de horas. Uno no sabía si esperaba para el "Wild Wild West" o para jugar con la consola. Tal expectación despertó.

Tócala. La pantalla de abajo es táctil, o sea que responde a las órdenes de nuestros dedos. ¿Os imagináis la de posibilidades que tendrá esto en los futuros juegos?



Los primeros juegos para DS

METROID HUNTERS

Será como jugar con «Metroid Prime» a pantalla doble, con tecnología que conecta cuatro jugadores sin cable, y pantalla táctil para que rotéis la cámara, apuntéis, disparéis...



SUPER MARIO 64X4

Eh, eso me suena. Claro, es la zona del castillo de «Mario 64». Y ahí tenéis a los clásicos Luigi, Wario y Yoshi, compitiendo en este escenario 3D por coger las estrellas antes que los demás.



WARIO WARE, INC.

El gran Wario no cabía en una sola pantalla, por eso nos desafiará a participar en los minijuegos más locos utilizando la pantalla doble de DS. Desde luego lo vamos a pasar en grande.



» GAMECUBE

» 2005

» NINTENDO

» AVENTURA DE ACCIÓN/ RPG

LEGEND OF ZELDA

No es un "remake", ni una segunda entrega de «Wind Waker»; «Legend of Zelda» (título provisional) va a ser un nuevo juego en glorioso 3D (adiós al estilo "cartoon") cuya presentación dejó sobrecogido a todo el mundo. Lo vimos en un vídeo que se proyectó en el stand de Nintendo a puerta cerrada. Mostraba imágenes muy emocionantes, con batallas explosivas que ríete tú de las de «El Señor de los Anillos»; efectos de luz casi imposibles por su realismo; y la imagen de un Link más adulto y "trabajado" (que muchos esperabais). Por cierto, estas imágenes son del juego; nada de renderizaciones "engañosas".



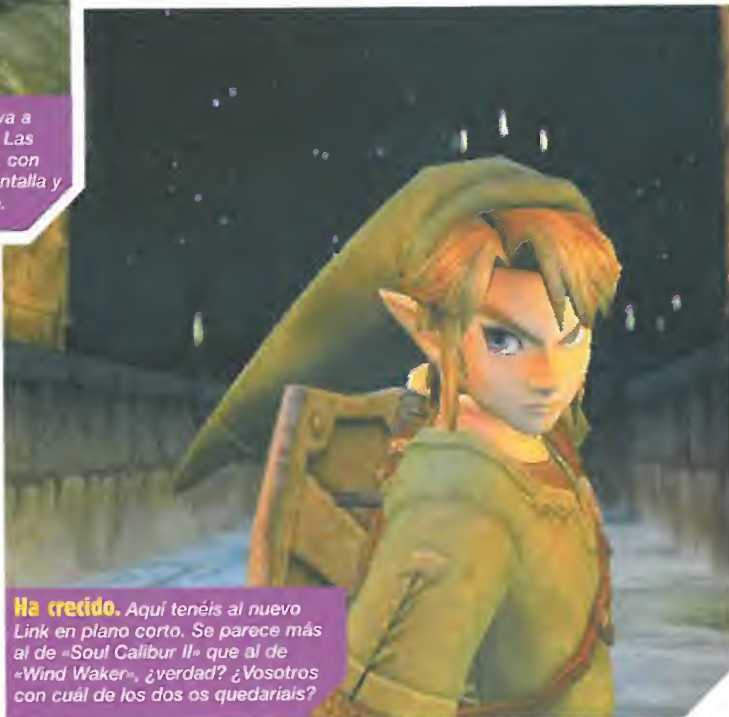
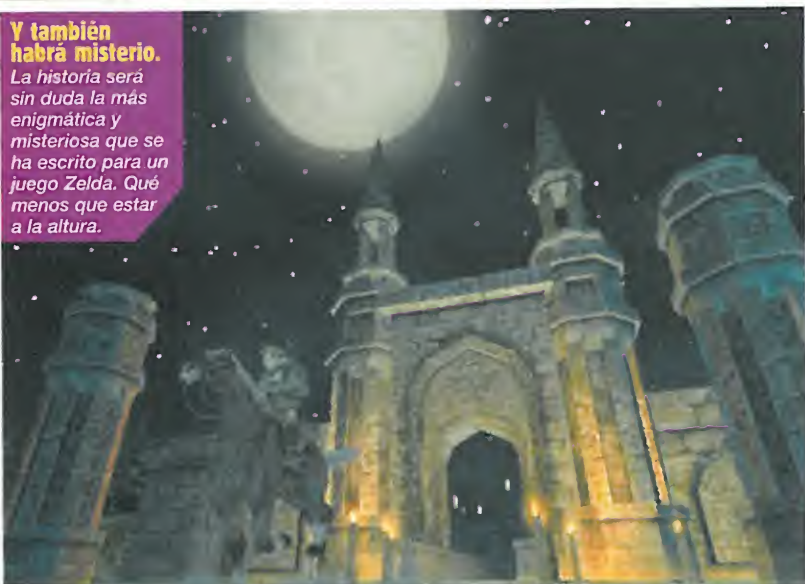
Impresionante. ¿Qué cara pondrías si de repente te vieras frente a un monstruo así? Seguro que alucinabas por su tamaño... y también por sus espectaculares gráficos.

Fue el juego más aclamado del E3, el que nos hizo vibrar.



Qué gran héroe. La acción va a ser uno de los puntos fuertes. Las batallas serán espectaculares, con innumerables enemigos en pantalla y un nuevo sistema de combate.

Y también habrá misterio. La historia será sin duda la más enigmática y misteriosa que se ha escrito para un juego Zelda. Qué menos que estar a la altura.



Ha crecido. Aquí tenéis al nuevo Link en plano corto. Se parece más al de «Soul Calibur II» que al de «Wind Waker». ¿verdad? ¿Vosotros con cuál de los dos os quedaríais?



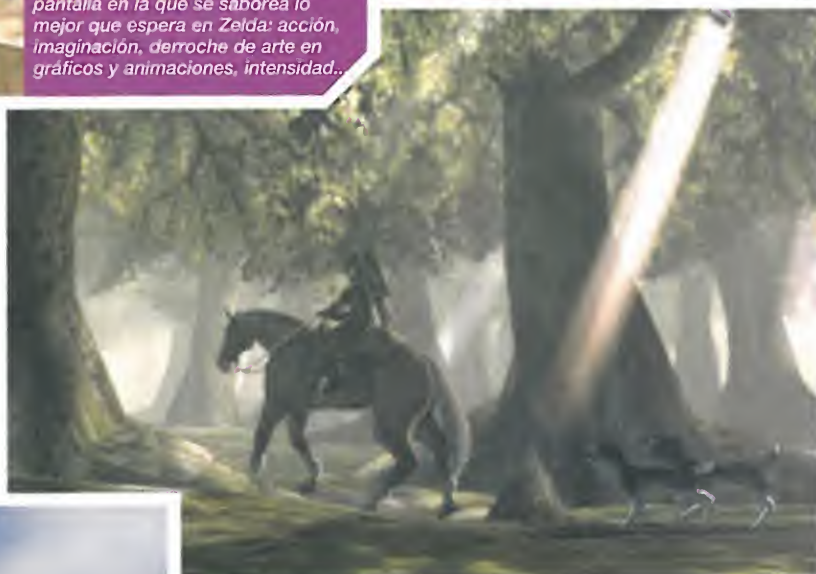
¡Lo quiero ya!! Atención a esta pantalla en la que se saborea lo mejor que espera en Zelda: acción, imaginación, derroche de arte en gráficos y animaciones, intensidad..

Más jugabilidad.

Pues sí porque hemos sabido que al entrar en las mazmorras, la cámara se situará detrás de Link, y por encima, para mejorar la vista.



MIYAMOTO ESTÁ MUY FELIZ CON EL NUEVO ZELDA. CON ÉL DARÁ OTRO SALTO EN LA SAGA.



Buena pinta. Se están cuidando muchísimo todos los detalles. Mirad el traje de Link para apreciar un ejemplo. Está trabajado con adornos de lujo.



Al galope. Por lo que parece, gran parte de la aventura transcurrirá a caballo. Menos mal que desde ahí podremos manejar la espada como el propio Aquiles. O mejor aún.

- » GAMECUBE
- » FINALES 2004/ 2005
- » NAMCO
- » ACCIÓN 3D

STARFOX 2

¡Echaos a temblar, el equipo Starfox ha vuelto! Y como siempre, lo que parecía una misión rutinaria está a punto de convertirse en un drama. Esta vez irán mejor preparados, porque además del Arwing podrán combatir a los mandos de un tanque, e incluso a pie, luciendo un arsenal impresionante. Y no estarán solos. Si tus colegas quieren echar una mano podrán sumarse a la partida en cualquier momento. Si sois más de dos se dividirá la pantalla; si no, uno puede llevar el tanque y el otro disparar.



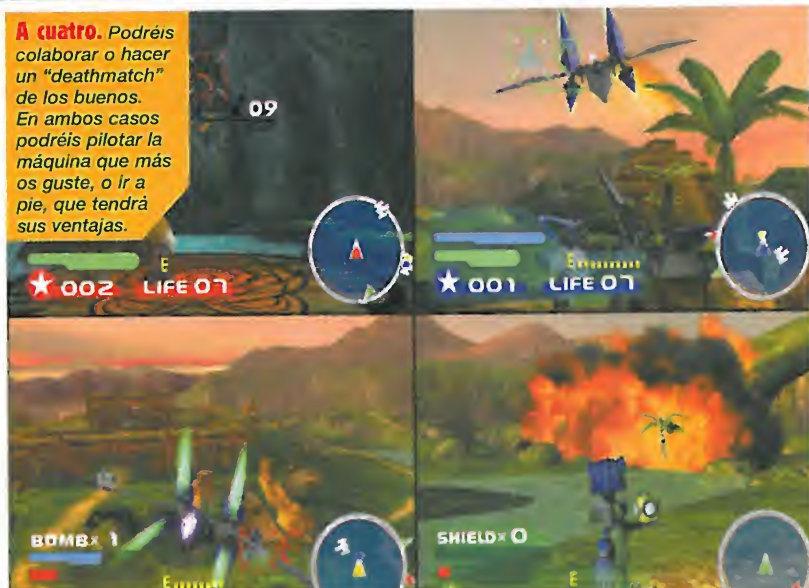
Cacharros a mi. Tanto Fox como el resto del equipo tendrán a mano un arsenal muy completo... ah, sí, y un radar para situar a los enemigos, que estará plagado de "puntitos".

Namco
ha dado más
acción al nuevo
juego de Fox
McCloud

No compares. Por lo que hemos visto, «SF2» no tendrá mucho que ver con la primera entrega. Habrá más acción, nuevos escenarios y un sistema de juego diferente.

A cuatro. Podréis colaborar o hacer un "deathmatch" de los buenos. En ambos casos podréis pilotar la máquina que más os guste, o ir a pie, que tendrá sus ventajas.

Fox y amigos. El equipo Starfox clásico (Fox, Peppy, Slippy y Falco) contará con nuevos miembros. El comando se llamará Starfox Armada, y no habrá quien pueda con ellos.



- » GAMECUBE
- » JULIO
- » ACTIVISION
- » AVENTURA DE ACCIÓN

SPIDERMAN 2

¿Te gustó el primero? Pues relámete, que éste tendrá más tela todavía. De primeras, aquello de lanzar la tela al cielo y mantenerse en el aire por arte de magia, se va a terminar. Pronto Spider-Man podrá lanzar tela de un edificio a otro, y a objetos que, aunque estén a grandes distancias, podremos usar como agarre. También se le permitirá dar saltos "acongojantes" para sortear vacíos, y para aumentar la variedad de combos a la hora de combatir con los enemigos. Atrapa, ¿eh?



En Manhattan. Spider-Man tendrá que luchar con los delincuentes típicos de NY y evitar sus fechorías.

El héroe de Marvel peleará por llegar a lo más alto.

De cine. Esta segunda parte de Spider-Man tendrá un aspecto visual propio de la pantalla grande. Aunque el guión de la película tendrá poco que ver con el desarrollo del juego.

La tela te la lía. Cuando Spider-Man enganche a algún enemigo podrá lanzarlo y voltearlo como quiera. ¡Cuanta creatividad para dar una torta!



¡Buena! ¡Toma! Peter Parker tendrá que cascar a cientos de malhechores en las calles de NY y, por supuesto, a un puñado de villanos como Rhino o Misterio.

- » GAMECUBE
- » 2005
- » NINTENDO
- » PLATAFORMAS/ BONGOS

DONKEY KONG JUNGLE BEAT



Por fin lo que queríamos: un plataformas protagonizado por Donkey para GameCube. Pero no queda ahí la cosa. La gran sorpresa es que tendremos que guiar al mono tocando los bongos (sí, los de Donkey Konga) y sortear plataformas y enemigos. Golpeando rítmicamente los bongos o incluso con una palmada, tendremos control total sobre Donkey. ¡Seguro que vas a sentir el ritmo!

Plataformas en toda regla. Si, porque habrá que correr, saltar, recoger bananas y cachorros de mono, balancearse por lianas, pelear con bestias enormes... ¡Total!

Donkey nos llevará a la jungla a ritmo de **bongos y palmadas**

El poder del ritmo. Con los bongos podremos crear sonidos especiales que aturdirán a los enemigos, saltar paredes o incluso discutir con otros monos.

Lleva el ritmo. Controlar a DK será fácil y divertido. Cada palmada o golpe de bongo será una orden de avance. Sólo tendrás que llevar el ritmo para flipar.

Humor a tope. La gracia no estará sólo en avanzar a golpe de bongo, sino también en los enemigos (fijaos en éste) y en las situaciones que nos harán pasar (a reírse tocan).



▶▶ **GAMECUBE**
 ▶▶ **DICIEMBRE 2004**
 ▶▶ **NINTENDO**
 ▶▶ **AVENTURA DE ACCIÓN 3D**

METROID PRIME 2: ECHOES



¿Qué esperas del nuevo Metroid? Por supuesto un nuevo planeta: aquí lo tendrás, se llama Aether y estará desdoblado en dos universos diferentes, uno de luz y otro de oscuridad. También nuevos poderes. Claro que sí, nuevas armas y habilidades, montón de "power ups" en riguroso estreno para liquidar a los... ¿nuevos enemigos? Por favor, qué menos. Unas criaturas oscuras y terroríficas que deberás eliminar. ¿Y la mecánica de juego? Explorar, avanzar, no dejar un rincón sin investigar. ¡Y modo para cuatro jugadores!



El objetivo. Samus tendrá que explorar hasta el último rincón, localizar nuevos poderes y mantenerse siempre en guardia. Sólo así conseguirá salir de aquí viva.



El modo **multijugador** será una de sus novedades **clave**

¡Qué caña! A enemigos muy listos, armas más potentes. Así será el nuevo arsenal con que contaremos en «Metroid 2», y que generará efectos visuales impresionantes.

Por primera vez. La saga Metroid estrenará modo para cuatro frente a frente. Podremos usar cualquier arma o transformarnos en bola.



El traje. Las criaturas del planeta Aether le han robado a Samus habilidades de su traje. Uno de sus objetivos será ir recuperándolas para poder seguir avanzando.

» GAMECUBE

» 2005

» CAPCOM

» AVENTURA DE TERROR

RESIDENT EVIL 4

El juego co-triunfador del E3 nos llevará, en el papel de Leon S. Kennedy, a... a España. Sí, la aventura transcurrirá en un pueblo perdido de la península donde debemos investigar la desaparición de la hija del presidente de EE.UU. Pero, con la llegada de Leon, toda la gente se volverá violenta. No habrá zombies, serán estos villanos los que nos hagan la puñeta persiguiéndonos constantemente y forzándonos a usar pistolas, rifles y hacer todo lo que podamos para salir vivos de tan terrorífica experiencia. ¡Qué ganas tenemos de pasarlo mal!



En barca. El pueblo perdido, ese, tiene río. Lo sabemos porque Leon tendrá que recorrerlo en un bote para poder acabar con las amenazas subacuáticas que por allí campen.

Con
«Resident 4»
comenzará la
era del terror
en Cube.

En 1ª y 3ª persona. En ambas vistas, que podremos usar al apuntar, contaremos con la ayuda del puntero láser, para dar al malo en la zona del cuerpo que queramos.

¡Bicho malo!

Aquí, el primer jefe final conocido de «RE4»: un algo grandísimo que pisa y come gente como quien se rasca la oreja. Qué feo, pero qué bonito todo él.

¡Trampa, trampa! Los pueblerinos serán muy... de su pueblo. ¡Mirad qué pedazo de cebo para cachalotes han dejado en la era! Ni dando un paseo podrás descuidarte, Leon.

- ▶ GAMECUBE
- ▶ 2005
- ▶ CAMELOT/NINTENDO
- ▶ DEPORTIVO/ TENIS

MARIO TENNIS



¡Hay nuevos datos sobre los raquetazos marianos! Lo primero, que Mario, Yoshi, Luigi, Wario, Peach, Donkey Kong, Bowser y toda la tropa podrán usar... ¡golpes especiales! Poderosos zurriagazos que cada uno de ellos ejecutará a su manera y que tendrán distinto resultado dependiendo de quién golpee la bola, dado que serán específicos de cada personaje. ¿Lo segundo? Que habrá puntos de habilidad y, cuantos más acumulemos en los partidos, más flipados nos dejarán los golpes de nuestro tenista preferido. ¡Bien, bien!



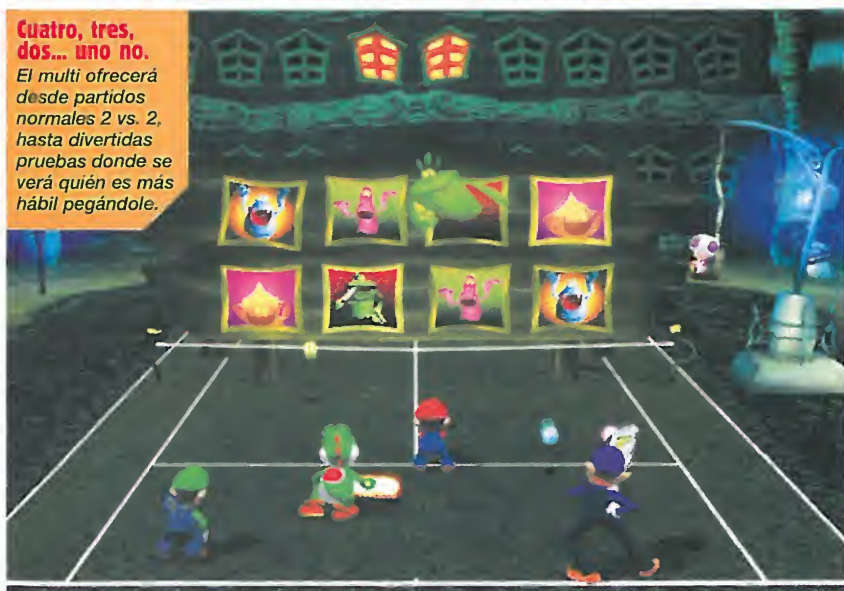
De campo y playa. La ubicación de las canchas será otro de los puntazos del juego. ¿Te gustaría jugar una pachanga en las playas de Isla Delfino? A Nintendo también.

Mario y amigos se preparan para dar el mejor golpe.



¡Contundente, el chaval! Es más grande que él, sí, pero ese martillo será, muy probablemente, la raqueta de Mario en el momento de ejecutar su golpe especial. ¡Qué bestia!

Cuatro, tres, dos... uno no. El multi ofrecerá desde partidos normales 2 vs. 2, hasta divertidas pruebas donde se verá quién es más hábil pegándole.



¡Luigiii, el aspiradooor! Cuando juguemos en la cancha de «Luigi's Mansion», montones de fantasmones verdes obstaculizarán nuestra visión. Al menos, no desviarán la bola.

POKÉMON ROJO Y VERDE

► GB ADVANCE
► OCTUBRE
► NINTENDO
► RPG

El nuevo acontecimiento Pokémon se producirá (redoble de tambores) el próximo otoño. Con la llegada de las primeras ediciones a GB Advance, muchos fans tendrán la oportunidad de descubrir a Pokémon que nunca han conocido. Más aún, podrán llevarlos a sus ediciones Rubí y Zafiro de GBA, aumentando la plantilla en nada menos que 100 nuevos Pokémon. Charmander, Bulbasaur, Articuno o Moltres estarán bajo tu control y tú podrás saborear la esencia de los juegos Pokémon. En fin, no nos queríamos poner cursis, pero, ¿qué remedio. Y para los que ya lo jugaron en GB Color, que sepáis que nos encontraremos muchas novedades, y no sólo a nivel técnico...



Novedades. Y no sólo en el aspecto técnico respecto a GBC, también habrá cambios en el guión, nuevos lugares...

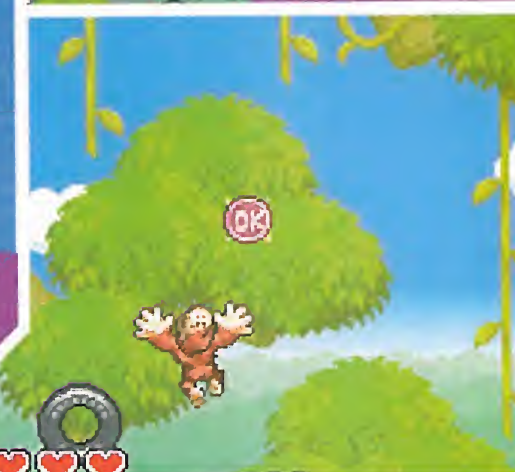
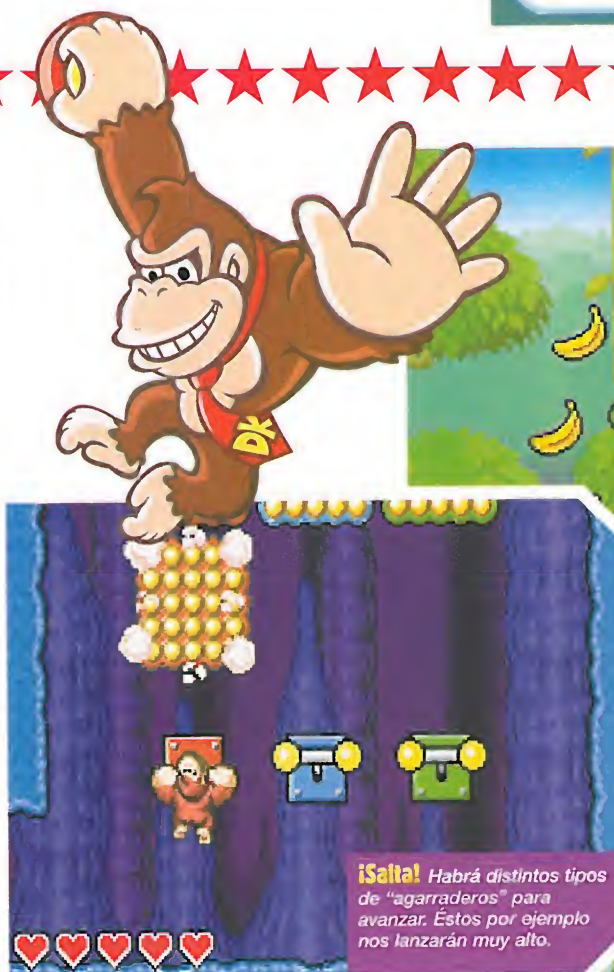


your very own POKÉMON legend is about to unfold! ♥

DK: KING OF SWING

► GB ADVANCE
► 2005
► NINTENDO
► PLATAFORMAS/ PUZZLE

Si ya habéis echado un vistazo a las pantallas, seguro que estáis un poco despistados con la mecánica de este nuevo juego. Está claro que Donkey tendrá que escalar, saltar y deslizarse, pero ¿cómo? Pues ahí está la clave de «King of Swing». Donkey saltará de gancho en gancho, o de fruta en fruta, o de caja en caja, en fin, siempre de un «agarrador» a otro. Los niveles estarán plagados de objetos a través de los que moverse, y nosotros tendremos que apañárnoslos para no dejar que Donkey caiga. La idea de Nintendo ha sido crear una mezcla de plataformas y puzzle, bañada en gráficos coloristas y simpáticos. Con Donkey de protagonista, a muchos de nosotros ya nos tiene ganados.



Mono o lapa. Donkey podrá impulsarse para saltar de un agarrador a otro, o simplemente desplazarse.

¡Salta! Habrá distintos tipos de «agarraderos» para avanzar. Estos por ejemplo nos lanzarán muy alto.

MARIO PINBALL

GB ADVANCE
DICIEMBRE 2004
NINTENDO
PINBALL

¡Lo que faltaba, Mario convertido en bola de pinball! Pero hay una razón, conste. Bowser ha secuestrado a Peach y se la ha llevado a una extraña dimensión. Mario conocía a un científico capaz de transformarle en bola y... el resto pronto lo sabréis porque de vosotros dependerá avanzar por los distintos pinballs para pillar al malo. Cada fase será en una pantalla, y jugaremos desde una vista aérea muy realista, que dejará ver gráficos muy monos. Los escenarios serán muy familiares: todos sacados del universo Mario. Y la mecánica de juego invitará a cumplir una serie de objetivos para pasar de pantalla: recoger monedas, entrar en una zona determinada o eliminar a los jefes.



Por encargo. En cada pantalla tendremos que cumplir unos objetivos para continuar nuestro avance.



Familiar. Esa planta os sonará, ¿verdad? Todos los elementos del juego estarán sacados del universo Mario.



BOKTAI 2

GB ADVANCE
SEPTIEMBRE 2004
KONAMI
AVENTURA

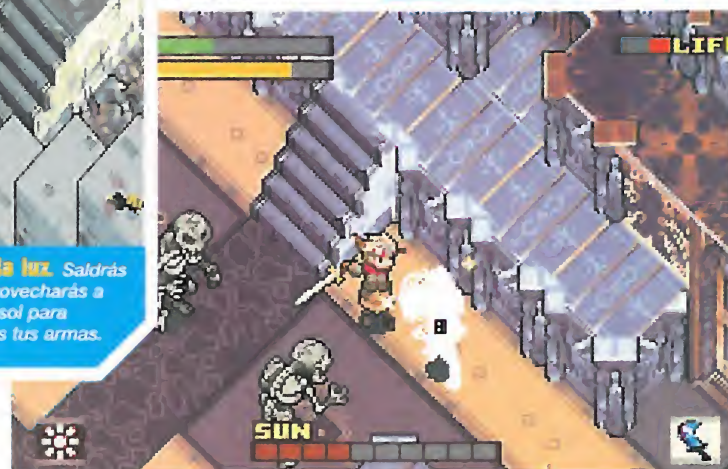
Ya se anuncia el nuevo Boktai que, como el primero, firma el maestro Kojima, y que también incorpora sensor solar, de forma que la luz volverá a ser protagonista de la acción. Esta nueva entrega será más "rolera" que la anterior, y tendrá una mecánica más profunda. Aunque el guión nos invitará de nuevo a ser Django y a cazar todos los vampiros posibles. Ahora los enemigos serán más listos, pero nosotros tendremos una nueva gama de armas solares, hasta 60 modelos, que "crecerán" con la luz del día. Si quieres ser poderoso tendrás que buscar la luz. Además incluirá un multijugador para que desafíeis a otros cazadores de vampiros. ¿Tienes ya agua bendita?



Más RPG. Esta entrega tendrá más elementos de Rol aunque los combates seguirán siendo en tiempo real.



Jugarás con la luz. Saldrás al balcón y aprovecharás a tope la luz del sol para potenciar todas tus armas.



ZELDA: THE MINISH CAP

► GB ADVANCE
► NOVIEMBRE
► CAPCOM/NINTENDO
► RPG DE ACCIÓN

Link volverá a corretear por GBA en una nueva aventura rolera. En esta ocasión, el gorro ése con cabeza de pájaro, el Minish Cap, reducirá mágicamente el tamaño de nuestro héroe. Y así, hecho una miaja, Link descubrirá el mundo de los Minish: un universo de gente pequeña en grave peligro, que Link tendrá que salvar, como era de esperar. Para ello volverá a hacer uso de sus armas más características, como la espada, el boomerang y el arco, además del cerebro, claro. Sí, en esta nueva entrega también nos meteremos en mazmorras con sesudos puzzles, y cuando los resolvamos todos, ¡a por el jefe final! Faltan meses para verlo por aquí y ya suena a clásico, ¿eh?



A pensar. Link no podrá arreglarlo todo a espada. También deberá ingeniárselas con objetos, pulsadores...



¡Menudo mundo! El nuevo Zelda tendrá lugar en un mundo pequeño en tamaño, pero enorme en belleza.



MARIO PARTY ADVANCE

► GB ADVANCE
► OTOÑO 2004
► HUDSON/NINTENDO
► MINIJUEGOS

¡Mario y su panda de fiesteros se vienen a "seguirlos" en Advance! Las reminiscencias de «Mario Party 5», la última edición de Cube, serán claras, ya que el modo para un solo jugador volverá a basarse en vencer a los pequeños Bowsy. Tendremos que ir descubriendo y ganando los 60 minijuegos que incluirá, a lo largo de varios tableros. Y el famoso modo multijugador... bueno, se reducirá a dos jugadores como máximo, pero mantendrá toda la esencia de la saga. Mediante un cable link podremos enzarzarnos con un amigo en los minijuegos que hayamos descubierto, y podremos intercambiar los objetos con los que el profesor E. Gadd nos vaya premiando. ¡Que siga la fiesta!



Los tableros. Mostrarán un diseño totalmente nuevo, adaptado a la pantalla de Advance, y divertirán a tope.



Minijuegos a dobles. Con un cable link y otra Advance, tendremos acceso a originales y desafiantes duelos.



MARIO VS DONKEY KONG

► GB ADVANCE
 ► OTOÑO 2004
 ► NINTENDO
 ► PLATAFORMAS

¡El burro de Donkey se ha llevado todos los muñecos Mini-Mario de la tienda de Toad! Y por las malas, es decir, sin pagar un Euro. Así que, por alusiones, será nuestro Mario quien se encargue de recuperar las figurillas a lo largo de más de 40 fases, repletas de lianas y plataformas que os recordarán al estilo del las clásicas Game&Watch de «Donkey Kong». Pero la cosa no irá sólo de saltar en el momento justo, no. Mario tendrá que pensarse bien cada paso que dé, ya que los niveles serán verdaderos puzzles. Debemos llegar a lo más alto para luchar contra el encumbrado Donkey usando lianas, interruptores, y las nuevas habilidades que Mario aprenderá en su avance.



Viejos enemigos. Todos los malos serán típicos del universo Mario. Veremos Shy Guys, Boos, Plantas Piraña...



Estilo clásico. Los más talluditos estarán contentos, Mario volverá a campear por lianas y plataformas en 2D.



KINGDOM HEARTS

► GB ADVANCE
 ► DICIEMBRE
 ► SQUARE ENIX/ NINTENDO
 ► RPG

¿Sabíais que Square Enix y Disney tienen una saga de Rol conjunta? Pues sí, sí. El mundo Disney y muchos de sus personajes más carismáticos serán recreados en un entorno gráfico con todo el estilo de «Final Fantasy». El resultado será este título rolero a tope para GBA, en el que Sora, el protagonista, tendrá que reunir a sus amigos (que serán personajes de Disney entremezclados con los de la saga Final Fantasy) para que le ayuden a recuperar sus recuerdos. Promete ser interesante, ¿verdad? Pues además tened por seguro que nos va a sorprender con secuencias de video de alta calidad y un sistema de combate rompedor. Estamos deseando echarle un ojo.



¡Donald, Goofy y Cloud? Sorprendente, ¿no? Los personajes de FF y Disney compartirán pantalla en GBA.



Combates a la carta. Como en otros RPG, la lucha se hará por turnos. Aunque en «KH» además usaremos cartas.



Aquí llega nuestro Kirb... ¿cuatro Kirbys?

KIRBY Y EL LABERINTO DE LOS ESPEJOS

La próxima aventura de Kirby estará repleta de plataformas, enemigos, mutaciones y... ¡Kirbys!

► DATOS DEL JUEGO

- **GAME BOY ADVANCE**
- **PLATAFORMAS**
- **JULIO**
- Compañía: NINTENDO
- Equipo: FLAGSHIP
- Origen del Juego: JAPÓN
- Jugadores: 1-4

► ADEMÁS SABEMOS QUE...

- Flagship fueron los responsables de «Zelda: Oracle of Seasons» y «Zelda: Oracle of Ages», los dos titulazos de Link para GB Color. Y también se encargaron de crear «Four Swords» para «A Link to the Past» de GBA.
- Todos estos éxitos han conseguido que ahora estén ocupadillos con «The Legend of Zelda: The Minish Cap».

► UN ÉXITO BIEN GORDO

- Los fans de Kirby van a disfrutar del mejor título del héroe zampón en GBA.

¡KIRBY QUIERE GUERRA! ¡Y que se le ocurra a alguien interponerse en su camino hacia el éxito! Para este juego el tragaldabas, además de con la espada, vendrá armado con un móvil para llamar a sus congéneres.



Todas las fases del juego estarán conectadas por espejos, creando un verdadero laberinto donde orientarse será un logro.



La calidad gráfica de personajes, escenarios y animaciones, como podéis ver, va a ser uno de los puntos fuertes del título.



Si hemos perdido compañeros por ahí, podremos llamarlos con el móvil. En serio. Así nos ayudarán a cargarnos a este jefe final.



Aunque haya cuatro Kirbys, sólo tendremos control sobre uno. Con él tendremos que resolver los pequeños puzzles del juego.

Rumiemos, antes de nada, este dato: habrá **cuatro Kirbys** en el juego. Tú solo controlarás a uno y de los otros tres se encargará la consola. Claro que si uno, dos o **tres colegas tuyos quieren "linkarse"**, podrán controlar a uno, dos o los tres Kirbys adicionales. Bien, ¿no?, pues...

¡Llama a tus amigos!

Sí, porque se avecina un juego de Kirby de los típicos, con desarrollo plataformero, pero **totalmente nuevo**. Vamos, que no será una antigua versión mejorada, como ocurría con la anterior entrega de GBA, sino **una explosión de originales ideas**. La más llamativa, la de los cuatro

protagonistas, nos permitirá **corretear estilo manada por los laberínticos niveles**. Es decir, que tú podrás estar aspirando una piedra para despejar el camino, por ejemplo, mientras **tus tres compis se dedican a machacar a todos los enemigos** que aparezcan. Viene fuerte este Kirby, ¿eh? Pues más fuerte se hará si se zampa a alguien y adquiere sus poderes. Podremos convertirnos en espadachín, luchador, dragón, piedra, misil... y nuestros colegas también, claro. Además de esta frescura en lo jugable, el cartucho promete **calidad técnica** durante toda la aventura... y todos sus minijuegos: para 4 y con un solo cartucho. ¡Es la fiesta, este Kirby!



¡TODOS A COMER!

Zamparse lo de la bandeja antes que los demás, dar un puño en el suelo para ver quién hace la grieta más profunda, o surfear por el mar serán tres de los minijuegos de este Kirby.

Nace un nuevo clásico de la estrategia

FIRE EMBLEM

Aquí tenéis lo último en estrategia para GBA, un juego destinado a dejar huella dentro del género.

▶ DATOS DEL JUEGO

- ▶ **GAME BOY ADVANCE**
- ▶ **RPG / ESTRATEGIA**
- ▶ **JULIO**
- ▶ Compañía: **NINTENDO**
- ▶ Equipo: **INTELLIGENT SYSTEMS**
- ▶ Origen del Juego: **JAPÓN**
- ▶ Jugadores: **1-4**

▶ ADEMÁS SABEMOS QUE...

- ▶ «Fire Emblem» será un juego de rol de los grandes, cargadito de secretos e historias secundarias que tendremos que ir descubriendo y a los que habrá que estar muy atento.
- ▶ Aunque para nosotros sea un título totalmente nuevo, en Japón es una exitosa saga desde los tiempos de nuestra querida NES.

▶ Y PARA VARIOS

- ▶ El juego incorporará un modo multijugador para 4 estrategias.

LOS PROTAGONISTAS. El reparto de «Fire Emblem» incluirá héroes y heroínas maestros de la espada, el hacha y la lanza, pero también contaremos con hechizos de los magos, monjes, arqueros...



A la hora de desplegar nuestra tropa deberemos tener en cuenta el tipo de terreno, la movilidad del enemigo, las armas...



Los combates se mostrarán en ágiles animaciones como la de aquí arriba, y se basarán, sobre todo, en la jerarquía de armas.



Mientras no estemos combatiendo, el argumento se irá desarrollando a través de escenas en perfecto castellano...



...Aunque algunos pelmazos aprovecharán para dialogar hasta en el tutorial que se desarrolla durante los primeros capítulos.

Lyn llevaba una plácida vida en las llanuras hasta que atacaron a su tribu. Para vengarse, partió en busca de los culpables acompañada de un desmemoriado estratega al que acababa de recoger inconsciente por esos caminos de Dios. Adivina... Sí, el estratega serás tú, y vas a ayudar a Lyn a hacerse con el arma más poderosa del reino, y juntos vivir la mayor aventura de vuestra vida. ¿Suena bien, eh?

Te dejará a cuadros

No podrá ser de otra manera, pues «Fire Emblem» se centrará única y exclusivamente en la estrategia por turnos sobre tablero, donde moveremos nuestras unidades a través de una cuadrícula que indica nuestro alcance. Una vez que el enemigo esté a tiro llegará la hora de entrar

en combate, que como hemos dicho será por turnos. Para dar mayor espectacularidad a las batallas, podremos verlas bien cerquita gracias a las animaciones que aparecerán cada vez que nos liemos a tortas con un enemigo.

Pero «Fire Emblem» querrá ir más allá de lo que se espera de este tipo de juegos. Impondrá su propio estilo gracias a detalles como el hecho de que tu personaje es un estratega, no un luchador, de modo que tendrás que protegerte durante las batallas mientras envías a tus aliados al frente.

Podéis esperar muchos más toques de originalidad como éste, pero eso sí, dentro de la estrategia más pura, que quede claro. Si no pudiste despegarte de «Advance Wars», este juego te va a gustar tanto o más, pero te toca esperar un mes...



Toques de RPG

Aunque la estrategia sea el pilar central de «Fire Emblem», podremos apreciar muchísimos elementos propios de los juegos de rol. Por ejemplo, nuestros personajes tendrán sus estadísticas que irán aumentando a medida que ganen batallas, como podéis ver en la imagen superior. Además, podremos escoger su equipación y utilizar diversos objetos.

Acción, aventura y estrategia, todo en uno

RAINBOW SIX 3

¿Quieres acabar con los planes de un grupo de terroristas? ¡Pues hala, que Ubi te cubre la espalda!

► DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- ESTRATEGIA/ACCIÓN 3D
- JULIO
- Compañía: UBISOFT
- Equipo: RED STORM
- Origen del Juego: CHINA
- Jugadores: 1-2

► ADEMÁS SABEMOS QUE...

- El argumento promete ser realista. La cosa comienza cuando unos terroristas meten las narices en las negociaciones entre Estados Unidos y Arabia Saudí sobre el petróleo.
- La inteligencia artificial de nuestros aliados va estar muy trabajada. Incluso a veces se adelantarán a tus órdenes y tomarán la iniciativa.

► GARANTÍA DE CALIDAD

- Contar con la firma de Tom Clancy es un aliciente para los fans del género.

¿CONOCES AL RAINBOW SIX?
Recuerda sus nombres: Ding Chávez, Eddie Price, Louis Loiseau y Dieter Weber. Forman el equipo Rainbow Six y van a luchar por convertirse en grandes del género.



Lo bueno de ser el "jefazo" del grupo es que podremos ordenar a los demás que entren ellos primero en lugares sospechosos...



... y también que desactiven las bombas. ¿Y nosotros? Pues cubrirlos, que alguna vez vendrá alguno con ganas de incordiar.



Pero a la hora de apretar el gatillo mandaremos nosotros. Por algo somos francotiradores profesionales.



Nos esperan grandes mapeados llenos de obstáculos y terroristas. Saber dirigir nuestro escuadrón será fundamental.

La saga «Rainbow Six» fue la primera de las novelas de Tom Clancy, famoso escritor experto en espionaje, que se trasladó al mundo de las consolas. Después le han seguido otros éxitos como «Splinter Cell» o «Ghost Recon». Pero bueno, el que nos ocupa es la tercera parte de «Rainbow Six», un juego de acción 3D donde manejaremos a la unidad de élite Rainbow, formada por expertos antiterroristas, a lo largo de quince largas misiones.

Para profesionales... o no

Nos meteremos en el pellejo de Ding Chávez, el líder del grupo, pero tendremos absoluto control sobre el resto del escuadrón. Sí, vamos, cada uno de los miembros irá un poco a su bola hasta que le demos alguna

orden. ¿Que no tienes madera de líder? Tranquilo, ya verás cómo dirigir un grupo de gente no es tan difícil gracias al eficaz sistema de control que están diseñando los chicos de Ubi. Además de lo imprescindible (disparo, recarga, acción, etc) con solo pulsar un botón se desplegará en pantalla un menú con varias acciones, cada una asignada a una dirección. Así mandaremos a quien sea a hacer lo que proceda en dos patadas y podremos hacer frente a los enemigos con la mayor rapidez posible. Llegaremos a conseguir, por ejemplo, que nuestros compañeros nos cubran, abran una puerta, lancen una granada de humo y despejen la zona, mientras nosotros nos centramos en vigilar la retaguardia. Y la guinda: realismo gráfico, voces en castellano y modo cooperativo para dos jugadores. ¡No le quites ojo!

LA MÁS ALTA TECNOLOGÍA

Para infiltrarse en las líneas enemigas, rescatar rehén, etc., nuestros chavales usarán algunos aparatos propios del más puro espionaje. Las gafas de visión térmica y nocturna, o granadas cegadoras, no faltarán a la cita, así como las armas más certeras y sofisticadas. Cualquier amante de la acción 3D disfrutará de lo lindo.

CONCURSO

tribal edition y

REVISTA OFICIAL
Nintendo
Acción

Sorteamos 3 packs: Game Boy Advance SP Tribal Edition + Juego a escoger del catálogo Nintendo España



Si quieres ganar una, envía inmediatamente un

SMS al 5354

con la palabra Tribal, seguida de un espacio y A, B o C en función de cual consideras que es la respuesta correcta

¿Cuál es la fecha de lanzamiento de la nueva consola de Nintendo, Game Boy Advance SP Tribal Edition?

- A.- 18 de Junio de 2004
- B.- 18 de Junio de 2005
- C.- 18 de Junio de 2003

www.nintendo.es

GAME BOY ADVANCE SP
TRIBAL EDITION

Nintendo
GAMING 24:7

NOVEDADES



OK
Nintendo
Acción

FICHA TÉCNICA

GAMECUBE



Compañía: **NINTENDO**
Desarrollador: **CAMELOT**
Tipo de juego: **GOLF**
Idioma: **TEXTO EN CASTELLANO**

Tarj. de memoria: **13 BLOQUES**
Conexión GB Advance: **SÍ**
Número de jugadores: **1-4**

Personajes: **16 GOLFISTAS**
Escenarios: **7 RECORRIDOS**
Modos: **TORNEO, DUELO, DOBLES, ANILLOS,... HASTA 11**

Precio: **59,95 €**
A la venta: **YA DISPONIBLE**

Este Mario toca bien todos los palos

MARIO GOLF TOADSTOOL TOUR

Si creías que el golf era un deporte serio y aburrido, espera a jugarlo en compañía de Mario y sus amigos.

Cada consola de Nintendo ha tenido su versión de «Mario Golf», un juego **alegre y divertido** que iba más allá de los simuladores serios incorporando muchos detalles «arcade». La máxima expresión de esa desenfadada visión del golf la tenemos ya en nuestra GameCube. «Mario Golf Toadstool Tour» va a llenar de gozo a los fans de los juegos «made in Mario» y seguro que hará una buena cantidad de nuevos adeptos a lo de «repartir palos» vestidos de domingo.

Marca de la casa

Pues eso, que no esperéis a cuatro señoritos compitiendo en bucólicos parajes. Mario entiende el golf de una manera mucho más directa, aunque sin renunciar a las técnicas y recursos que se utilizan en cualquier competición real de este deporte.

Básicamente, nuestro objetivo está claro: meter la pelotita en el hoyo en el número de golpes que se indica. Pero cómo lo hagamos ya será cosa nuestra. Los que se las hayan visto varias veces con un «Mario Golf» ya sabrán que la fuerza y dirección de la bola dependen de nuestro tino a la hora de parar el indicador en el punto justo. Además, hay que tener en

cuenta la dirección del viento y su fuerza, el palo que usemos, la inclinación del terreno, el efecto que le queramos dar a la pelotita,... un buen montón de parámetros. Lo bonito de esto es que los que no hayan jugado nunca, pueden ejecutar un **golpe de lujo tan sólo pulsando un botón**. Sí, sí, ahí radica uno de los aciertos del juego pues, además de ►

PARA SER UN BUEN ESPECIALISTA...

... Nada como invertir un poco de tu tiempo completando el tutorial que te ofrece Toad. Es la mejor forma de descubrir todos los secretos sobre el control de los golpes y demás aspectos del juego. Cuando lo hayas superado, será difícil ganarte. Y te lo vas a pasar aún mejor.





Es un golf muy divertido, pero también hay que meter la bola. Así que en el green nos portamos como profesionales y sacamos la rejilla para ver el desnivel del terreno.



Al golpear, si paramos el medidor pulsando A nos saldrá un golpe automático; pero si pulsamos B, podremos aprovechar todas las posibilidades del control.



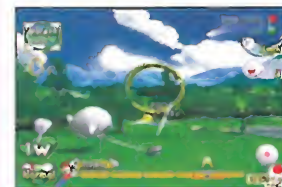
La tensión se masca en el green gracias a la emocionante competición por hoyos.

ACCESIBLE Desde el principio podemos ejecutar golpes muy buenos gracias al gran control del juego y a la acertada curva de dificultad. Para todos.



LOS MODOS DE JUEGO

Cuando creas que ya lo sabes todo de «Mario Golf Toadstool Tour», date una vuelta por los menús de juego porque te espera una sorpresa. Si creías que ibas a encontrar cuatro minijuegos mal contados, ¡pong! gran error. Las posibilidades son enormes y ninguno de los modos está allí para hacer bulto. Hay cosas más clásicas, como los torneos por parejas, los duelos uno contra uno, o incluso las aproximaciones, y hay cosas como las que hemos sacado justo aquí debajo... Mira, mira.



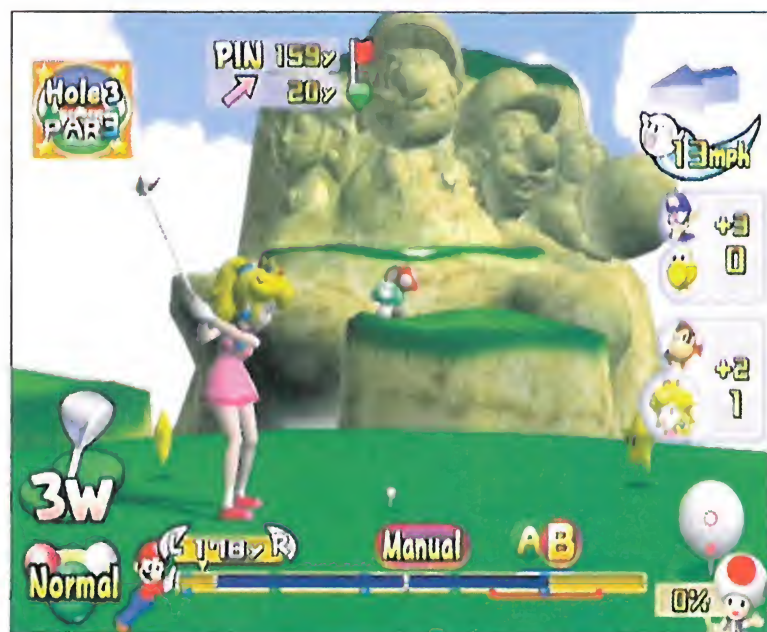
Atraviesa los anillos si quieres lograr el par del campo.



Aquí sólo usarás estos tres palos elegidos al azar.



Recoge la mayor cantidad de monedas en un par de golpes.



La princesa Peach se siente confiada y opta por pulsar B y pasar al golpeo manual. Ahora tendrá que acertar en el medidor de dirección, pero el golpe será muy bueno.

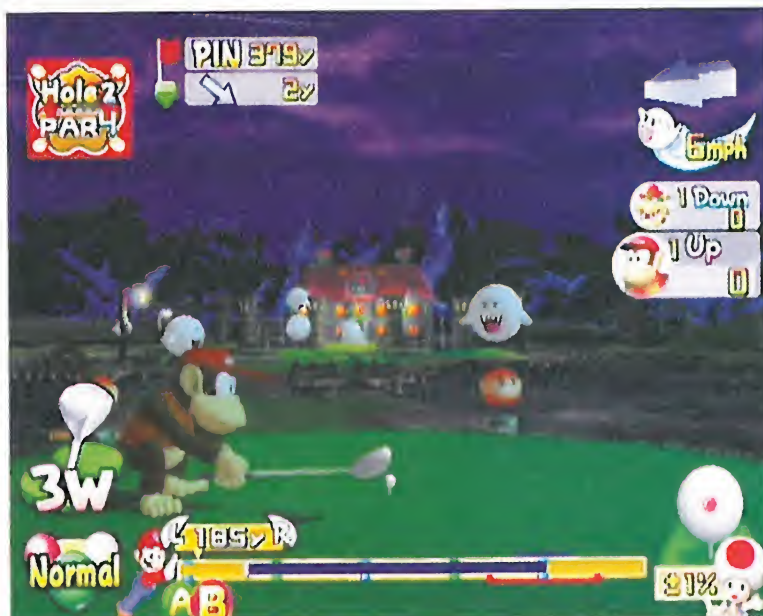


Pero Waluigi, muchacho... ¿otra vez en el búnker? Es normal, con tanto obstáculo...



... y la forma que tienen de golpear algunos. Vean este leñazo de Wario.

NOVEDADES



Las repeticiones desde diferentes planos hacen que el juego sea más vistoso.



Para hacerte con nuevos personajes, acepta el desafío que te proponen.

► contar con un completísimo tutorial, adapta perfectamente su control a jugadores experimentados y novatos por igual. Puedes controlar todo el proceso de golpeo, o dejar que la máquina lo haga por ti.

Una vez tengamos más "salero" con el palo, podremos hacer cosas espectaculares: dar efectos flipantes a la bola, cambiar el punto de impacto,... en definitiva, utilizar todas las técnicas de los golfistas reales para mejorar nuestro juego o bien superar ese obstáculo que se nos estaba atragantando.

Precisamente hablando de obstáculos, llegamos a otro de los puntos fuertes del juego: sus **originales escenarios**. Los primeros hoyos son exactamente lo que esperáis: césped, árboles y algún riachuelo, pero según vayamos adentrándonos en nuevos campos,



Los personajes más grandes no suelen ser un dechado de técnica, pero sueltan unos "zurriagazos" de temblequeo. Pregúntele sino a Donkey, que coge el palo a una mano

descubriremos **playas, pirámides, castillos, monumentos, volcanes...** hasta tuberías por las que podemos colar la bola para que salga por otro lado, o Chain-Chomps que nos chafarán el golpe si les despertamos de su siesta de un pelotazo. Estos **pintorescos escenarios** y elementos "marianos" dan mucho de sí a la hora de diseñar campos, y el resultado es francamente sorprendente y, sobre todo, muy, muy divertido.

Y cinco mil modos más...

Vale, son algunos menos pero ¿sabéis la cantidad de cosas a las que se puede jugar con un palo y una pelota? Nosotros no teníamos ni idea hasta que buceamos un poco entre las opciones de «Mario Golf Toadstool Tour». Así, a bote pronto nos acordamos del torneo, los duelos, competiciones por parejas,



Bowser nos obsequiará en su escenario con volcanes, cañones y más desgracias.

VARIADO Una de las cosas que más destaca es la cantidad de modos y variantes de juego que incluye «Mario Golf». Las posibilidades son realmente abrumadoras.

recolección de monedas, anillos por los que hemos de pasar la bola, palos restringidos y aleatorios, aproximaciones al hoyo... Y **cada uno de los modos tiene un buen montón de variantes** y opciones que podemos configurar, con lo que las posibilidades se multiplican. Os aseguramos que va a ser muy difícil aburrirse entre tanta variedad.

Lo cierto es que, al final, lo que realmente se nota es ese **toque que sólo Mario sabe dar a sus juegos**. Sólo hay que echar un vistazo a los fantásticos escenarios, probar ese **control intachable hasta en el aprendizaje**, o sorprenderse ante la tremenda oferta en modos de juego para darse cuenta de que este no es un tedioso simulador de golf, sino un señor videojuego. Y si no nos creéis, jugad un par de horitas y ya nos contaréis la experiencia...

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

89

- ▲ Algunos decorados son auténticas obras de arte. Piensa un juego de golf, va sobrado.
- ▼ Hay elementos decorativos menos trabajados.

SONIDO

88

- ▲ La música es alegre y los personajes no paran de dar voces durante la partida.
- ▼ Puedes cansarte de escuchar las mismas melodías a lo largo de dieciocho hoyos.

JUGABILIDAD

91

- ▲ Ir aprendiendo cada vez más y desbloqueando originales recorridos.
- ▼ La mecánica de un juego de golf es bastante repetitiva.

DURACIÓN

94

- ▲ Modos de juego a montones tanto solo como acompañado.
- ▼ La dificultad llega a ser muy alta, no hay que desesperar.

TOTAL 90

- ▲ Control muy completo; cantidad de modos y calidad en los escenarios.
- ▼ Sigue siendo un juego de golf. Si no son lo tuyo...

VALORACIÓN



UN GOLF DIFERENTE Y MUY COMPLETO

Se nota que Mario sabe tratar sus juegos de otra manera. Y es que el bigotudo ha vuelto a darle ese toque personal que convierte cualquier deporte en una fiesta y, aunque le hayamos visto haciendo casi de todo, siempre se las apaña para superar el reto con nota. Si hay un juego que puede hacer que veas el golf con otros ojos, es este «Toadstool Tour».

EL RANKING

1. Mario Golf Toadstool Tour
 2. Outlaws Golf
- La verdad es que «Outlaws Golf», aquel juego lleno de curiosos personajes, tampoco era nada convencional, pero Mario lo supera claramente y se convierte en el mejor y más completo exponente del género en GC.

PEDIDOS TEL. ☎ 902 17 18 19
www.centromail.es

Servicio a domicilio



"Por primera vez, Crash Bandicoot y Spyro the Dragon forman equipo en 2 juegos totalmente nuevos para Game Boy Advance(TM)"

"Juega con Crash o Spyro en modos individuales o multijugador, o une ambos con un cable link y descubre toda la historia."

SPYRO
FUSION



3+

GAME BOY ADVANCE

NUEVAS TIENDAS

MÁLAGA Fuengirola • C.C. Miramar, Local b-26
MADRID M-40 • C.C. Avenida M-40, C/ Mondragón, 1

A CORUÑA A Coruña C.C. 4 Caminos, L. R-2 C/ Ramón y Cajal, 53 • 981 143 111 Ferrol • C.C. Odeón, Pol. Ind. A Gándara, 981 386 480 Santiago de Compostela • C.C. Área Central, 981 575 512 • ÁLAVA Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 • 945 134 149 • ALICANTE Alicante • C.C. Gran Vía, Local B-12, Av. Gran Vía s/n • 965 246 951 • C.C. Puerta de Alicante, L. B-48 • 965 114 186 Elche • C.C. Ajup, Local B-75 C/ Jacarilla s/n • 966 675 373 • C/ Cristóbal Sanz, 29 • 965 467 959 Torre Vieja C/ Fotógrafos Darblade, 13 • 965 709 984 • ALMERÍA Almería Av. de la Estación, 14 • 950 260 643 • El Ejido • C.C. El Copo, Local 106 • 107 • 950 480 230 • ASTURIAS Gijón • C.C. Los Prados, L. B-63 • 985 151 242 Oviedo • C.C. Los Prados, L. 12 • 985 119 994 • ÁVILA Ávila • C.C. El Bulevar Av. Juan Carlos I s/n • 930 219 108 • BALEARES Palma de Mallorca • C.C. Porto Pi-Centro • Av. I. Gabriel Roca, 54 • 971 405 573 • C/ Bolsena, 10 • 971 727 663 Ibiza • C/ Via Púnica, 5 • 971 399 101 Inca C/ Palaios, 10 • 971 883 140 • BARCELONA Barcelona • C.C. Glories, Av. Diagonal, 200 • 934 860 064 • C.C. La Maquinista, C/ Gualt Auredó, s/n • 933 608 174 • C/ Pau Claris, 97 • 934 126 310 • C/ Sants, 17 • 932 966 923 • C.C. Diagonal Mar, L. 3660-3670 • 933 560 880 Badalona • C/ Soledad, 12 • 934 644 697 • C.C. Montipal, s/n • 934 656 876 Barberá del Vallés • C.C. Baricentro, A-18, Sor. 2 • 937 192 097 Hospitalet • C.C. Gran Vía 2, L.11, Av. Gran Vía, 75-79 • 932 590 229 Manresa • C/ Alcalde Armengou, 18 • 938 730 838 • C.C. Carrefour • 938 730 838 Mataró • C/ San Cristóbal, 13 • 937 960 716 • C.C. Mataró Park, C/ Estraburg, 5 • 937 586 781 • BURGOS Burgos C.C. La Plata, L. 7, Av. Castilla y León • 947 222 717 • CÁDIZ San Fernando • C.C. Bahía Sur, L. C-17/18 • 956 592 528 • CASTELLÓN Castellón C/ Lagasca, 12, 964 340 053 • CIUDAD REAL Ciudad Real • C.C. El Parque-Eroski • 926 227 354 • CORDOBA Córdoba • C/ Zoco Córdoba, Av. L. M. Martorell, s/n • 957 468 076 • C.C. La Sierra, C/ Poeta E. Prados, s/n • 957 273 331 • CUENCA Cuenca • C.C. El Mirador, Av. Mediterráneo s/n L. 60 • 969 225 031 • GIRONA Girona • C/ Emili Grahi, 65 • 972 224 729 Figueras • C/ Moirer, 10 • 972 675 256 • GRANADA Granada • C/ Recogidas, 39 • 958 266 954 Motril • C/ Nueva, 44, Edif. Radiovisión • 958 600 434 • GUPIZCOA San Sebastián Av. Isabel II, 23 • 943 445 660 • Irún • C/ Luis Mariano, 7 • 943 635 293 • HUELVA Huelva • C/ Tres de Agosto, 4 • 959 253 630 • JAÉN Jaén Pasaje Maza, 7 • 953 258 210 • LAS PALMAS DE GRAN CANARIA Las Palmas • C.C. La Ballena, L. 1.5.2 • 928 418 218 • P de Chil, 309 • 928 265 040 • C. 7 Palmas, L. 208 • 928 419 948 • C.C. El Muelle • 928 265 416 Puenteventura C.C. Atlántico, 928 160 072 Lanzarote-Arrecife • C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 • 928 817 701 Vecindario C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta • 928 792 850 • LEÓN León • Av. República Argentina, 25 • 987 219 084 • MADRID Madrid • C/ Predados, 34 • 917 011 480 • P Santa María de la Cabeza, 1 • 915 278 225 • C.C. La Vaguada, L. 038 • 913 782 222 • C.C. Las Rosas, L. A-13, Av. Guadalupe, s/n • 917 758 882 Alcalá de Henares C/ Liberos, L. 29, Planta Alta • 918 802 692 Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasa, 26 • 916 520 387 Alcorcón • C.C. 3 Aguas (Carlos III), L. 158 • 916 194 424 Getafe • C/ Madrid, 27 Posterior • 916 813 538 Las Rozas • C.C. Burgocentro II, L. 25 • 916 374 703 Móstoles Av. de Portugal, 8 • 916 171 115 Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 • 917 990 165 Torrejón de Ardoz • C.C. Parque Corredor, L. 53 • 916 562 411 Villalba • C.C. Planetocio, Av. Juan Carlos I, 46 • 918 492 379 Madrid Xanadú • C.C. Xanadú, Ctra. Extremadura, Km 23.5 • MÁLAGA Málaga C/ Almarsa, 14 • 952 615 292 Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 • 952 463 800 Vélez-Málaga • C.C. El Ingenio, L. B-45, 2952 541 178 • MURCIA Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n • 968 294 704 Cartagena C/ Alameda de S. Antón, 20 • 968 321 340 • NAVARRA Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 • 948 271 806 • PALENCIA Palencia • C.C. Las Huertas, Av. Madrid, 37 • 979 730 464 • PONTEVEDRA Pontevedra C.C. Valía, L. 6, C/ Calvo Sotelo, s/n • 986 853 624 Vigo C/ Elduayen, 8 • 986 432 682 Vigo C.C. O Troncal, Travesía de Vigo s/n • 986 270 626 • SALAMANCA Salamanca C/ Toro, 84 • 923 261 681 • SANTA CRUZ DE TENERIFE Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 • 922 293 083 Tenerife C.C. Meridiano, C/ Auea Díaz Flores s/n • 922 204 350 • SEVILLA Sevilla • C.C. Los Arcos, L. B-4, Av. Andalucía, s/n • 954 675 223 • C.C. Pza. Armas, L. C-38, Pza. Legión, s/n • 954 915 604 • TARRAGONA Tarragona Av. Catalunya, 8 • 977 252 945 • TOLEDO Toledo C.C. Zoco Europa, L. 20, C/ Vienna, 2 • 925 215 035 • VALENCIA Valencia • C/ Pintor Benedito, 5 • 963 804 237 C.C. El Saler, L. 32A, C/ El Saler, 16 • 963 339 619 Aldaia • C.C. Bonaire, L. B-352 Ctra. N-III Km. 345 • 961 920 002 • TORRENT • C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda • 961 566 665 • VALLADOLID Valladolid C.C. Avenida - P Zorilla, 54-56 • 983 221 828 • VIZCAYA Bilbao Pza. Aniquibar, 4 • 944 103 473 Barakaldo • C.C. Max Center Bº, Kareaga, s/n Ibi-A-21 • 944 970 220 • ZARAGOZA Zaragoza • C/ Cádiz, 14 • 976 218 271 Zaragoza • C.C. Augusta, Av. de Navarra, 180 • 976 312 988 Zaragoza Gran Casa • C.C. Gran Casa, C/ María Zambrano, 35 • 976 625 631.

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes del 15 de junio al 15 de julio.
Impuestos incluidos

LAS TIENDAS CON DISPONEN DE SEMINUEVOS GARANTIZADOS

RECUERDA:
¡COMPRAMOS TUS
JUEGOS USADOS!





FICHA TÉCNICA



- ▶ **Compañía:** EA GAMES
- ▶ **Desarrollador:** EA GAMES
- ▶ **Tipo de juego:** AVENTURA
- ▶ **Idioma:** INTEGRAMENTE EN CASTELLANO (TEXTO Y VOCES)
- ▶ **Tarj. de memoria:** 4 BLOQUES
- ▶ **Conexión:** GB Advance. SI
- ▶ **Número de jugadores:** 1
- ▶ **Personajes:** 3
- ▶ **Datos:** 6 HECHIZOS DISTINTOS
- ▶ **Modos:** AVENTURA Y EXTRAS
- ▶ **Precio:** 59,95 €
- ▶ **A la venta:** YA DISPONIBLE

Los tres magos unidos no serán vencidos

HARRY POTTER 3

La última aventura de Harry Potter llega cargada de diversión, magia, seres de leyenda, y cooperación.

Harry Potter comienza un curso más en Hogwarts con mal pie. El tren que viajaba hacia la escuela de magia ha sido atacado por Dementores, guardianes de la prisión de Azkaban, que buscaban a cierto jovencuelo con gafitas... ¿Quieres saber quién es el prisionero de Azkaban? Sumérgete en la tercera aventura de Harry en Cube y recorre las suntuosas salas y los lúgubres pasadizos de Hogwarts con nosotros. Bueno, con nosotros y con Harry, y con Ron, y con Hermione...

Multiplicado por tres

Si ya has jugado a las dos aventuras anteriores de Harry, has de saber que esta nueva entrega **conserva la misma mecánica**. Una aventura estilo Zelda, con montones de puzzles, objetos que recoger y coleccionar, y un desarrollo muy variado, en el que tan pronto nos encontramos dando cera a base de Flipendo como tenemos que pararnos a pensar cómo salir de esta cámara en la que nos acaban

de encerrar. Incluso puedes encontrarte con **momentos de infiltración** al más puro estilo «Metal Gear», o manejando una lechuza en pleno vuelo... Lo dicho, variedad al poder. Lo que no conocerás es la principal novedad de esta tercera entrega: la posibilidad (u obligación, porque tendremos que hacerlo muy a menudo) de **cambiar el control entre Harry, su amigo Ron, y la decidida Hermione**. Y cada uno de ellos tiene sus habilidades; por ejemplo, el gafitas lleva el mapa y sabe saltar, el pelirrojo se las apaña

como nadie para encontrar pasadizos, y la chavala se cuela por cualquier recoveco. Esto hará que tengamos que **combinar sus habilidades** con un fin común, y se traduce en puzzles algo más complicados de lo normal en Harry. El único punto débil que le hemos encontrado es un control un tanto lento, pero teniendo en cuenta que la cosa está pensada para chavales y no es muy difícil, no creemos que tenga demasiada importancia. Una aventura que **gustará a la legión de incondicionales** de Harry Potter.

¡HE DE ENMENDAR ESTA AFRENTA!



Como un extra aparte de la aventura principal, tenemos el Club de Duelo, en el que nos enfrentaremos a Flipendo limpio en equipos de tres (también podremos cambiar de personaje). Por si te aburres, además tienes carreras de lechuzas, e incluso un majestuoso e impresionante vuelo con hipogrifo.



					
MINUN aparece en <input type="checkbox"/> Modo batalla <input checked="" type="checkbox"/> Modo historia <input type="checkbox"/> Modo batalla <input type="checkbox"/> Pokémon oscuro	MINUN aparece en <input type="checkbox"/> Modo historia <input checked="" type="checkbox"/> Modo batalla <input type="checkbox"/> Pokémon oscuro	MISDREAVUS aparece en <input checked="" type="checkbox"/> Modo historia <input type="checkbox"/> Modo batalla <input checked="" type="checkbox"/> Pokémon oscuro	MUDKIP aparece en <input type="checkbox"/> Modo historia <input checked="" type="checkbox"/> Modo batalla <input type="checkbox"/> Pokémon oscuro	MUK aparece en <input type="checkbox"/> Modo historia <input checked="" type="checkbox"/> Modo batalla <input type="checkbox"/> Pokémon oscuro	MURKROW aparece en <input checked="" type="checkbox"/> Modo historia <input type="checkbox"/> Modo batalla <input checked="" type="checkbox"/> Pokémon oscuro
					
NUMEL aparece en <input checked="" type="checkbox"/> Modo batalla <input type="checkbox"/> Modo historia <input checked="" type="checkbox"/> Modo batalla <input type="checkbox"/> Pokémon oscuro	NUMEL aparece en <input type="checkbox"/> Modo historia <input checked="" type="checkbox"/> Modo batalla <input type="checkbox"/> Pokémon oscuro	NUZLEAF aparece en <input type="checkbox"/> Modo historia <input checked="" type="checkbox"/> Modo batalla <input type="checkbox"/> Pokémon oscuro	OCTILLERY aparece en <input checked="" type="checkbox"/> Modo historia <input type="checkbox"/> Modo batalla <input checked="" type="checkbox"/> Pokémon oscuro	ODDISH aparece en <input type="checkbox"/> Modo historia <input checked="" type="checkbox"/> Modo batalla <input type="checkbox"/> Pokémon oscuro	PELIPPER aparece en <input type="checkbox"/> Modo historia <input checked="" type="checkbox"/> Modo batalla <input type="checkbox"/> Pokémon oscuro
					
PLUSLE aparece en <input checked="" type="checkbox"/> Modo batalla <input type="checkbox"/> Modo historia <input type="checkbox"/> Modo batalla <input type="checkbox"/> Pokémon oscuro	PLUSLE aparece en <input checked="" type="checkbox"/> Modo historia <input type="checkbox"/> Modo batalla <input type="checkbox"/> Pokémon oscuro	POOCHYENA aparece en <input type="checkbox"/> Modo historia <input checked="" type="checkbox"/> Modo batalla <input type="checkbox"/> Pokémon oscuro	PORYGON 2 aparece en <input type="checkbox"/> Modo historia <input checked="" type="checkbox"/> Modo batalla <input type="checkbox"/> Pokémon oscuro	PSYDUCK aparece en <input type="checkbox"/> Modo historia <input checked="" type="checkbox"/> Modo batalla <input type="checkbox"/> Pokémon oscuro	PUPITAR aparece en <input type="checkbox"/> Modo historia <input checked="" type="checkbox"/> Modo batalla <input type="checkbox"/> Pokémon oscuro
					
RAYQUAZA aparece en <input type="checkbox"/> Modo batalla <input checked="" type="checkbox"/> Modo historia <input checked="" type="checkbox"/> Modo batalla <input type="checkbox"/> Pokémon oscuro	RAYQUAZA aparece en <input type="checkbox"/> Modo historia <input checked="" type="checkbox"/> Modo batalla <input type="checkbox"/> Pokémon oscuro	REGICE aparece en <input type="checkbox"/> Modo historia <input checked="" type="checkbox"/> Modo batalla <input type="checkbox"/> Pokémon oscuro	REGIROCK aparece en <input type="checkbox"/> Modo historia <input checked="" type="checkbox"/> Modo batalla <input type="checkbox"/> Pokémon oscuro	REGISTEEL aparece en <input type="checkbox"/> Modo historia <input checked="" type="checkbox"/> Modo batalla <input type="checkbox"/> Pokémon oscuro	RELICANTH aparece en <input type="checkbox"/> Modo historia <input checked="" type="checkbox"/> Modo batalla <input type="checkbox"/> Pokémon oscuro

Colosseum de la A a la Z (2ª parte)



		
ROSELIA aparece en <input type="checkbox"/> Modo historia <input checked="" type="checkbox"/> Modo batalla <input type="checkbox"/> Pokémon oscuro	SABLEYE aparece en <input type="checkbox"/> Modo historia <input checked="" type="checkbox"/> Modo batalla <input type="checkbox"/> Pokémon oscuro	SALAMENCE aparece en <input type="checkbox"/> Modo historia <input checked="" type="checkbox"/> Modo batalla <input type="checkbox"/> Pokémon oscuro
		
SEADRA aparece en <input type="checkbox"/> Modo historia <input checked="" type="checkbox"/> Modo batalla <input type="checkbox"/> Pokémon oscuro	SEAKING aparece en <input type="checkbox"/> Modo historia <input checked="" type="checkbox"/> Modo batalla <input type="checkbox"/> Pokémon oscuro	SEALEO aparece en <input type="checkbox"/> Modo historia <input checked="" type="checkbox"/> Modo batalla <input type="checkbox"/> Pokémon oscuro
		
SHARPEDO aparece en <input type="checkbox"/> Modo historia <input checked="" type="checkbox"/> Modo batalla <input type="checkbox"/> Pokémon oscuro	SHEDINJA aparece en <input type="checkbox"/> Modo historia <input checked="" type="checkbox"/> Modo batalla <input type="checkbox"/> Pokémon oscuro	SHELGON aparece en <input type="checkbox"/> Modo historia <input checked="" type="checkbox"/> Modo batalla <input type="checkbox"/> Pokémon oscuro



REVISTA OFICIAL



**SHIFTRY**

aparece en

☒ Modo historia ☒ Modo batalla
☒ Pokémon oscuro
**SHROOMISH**

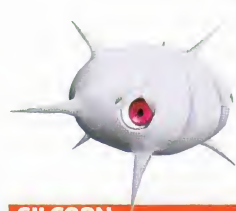
aparece en

☒ Modo historia ☒ Modo batalla
☒ Pokémon oscuro
**SHUCKLE**

aparece en

☒ Modo historia ☒ Modo batalla
☒ Pokémon oscuro
**SHUPPET**

aparece en

☒ Modo historia ☒ Modo batalla
☒ Pokémon oscuro
**SILCOON**

aparece en

☒ Modo historia ☒ Modo batalla
☒ Pokémon oscuro
**SKARMORY**

aparece en

☒ Modo historia ☒ Modo batalla
☒ Pokémon oscuro
**SMEARGLE**

aparece en

☒ Modo historia ☐ Modo batalla
☒ Pokémon oscuro
**SNEASEL**

aparece en

☒ Modo historia ☐ Modo batalla
☒ Pokémon oscuro
**SNORUNT**

aparece en

☒ Modo historia ☒ Modo batalla
☒ Pokémon oscuro
**SNUBBULL**

aparece en

☒ Modo historia ☒ Modo batalla
☒ Pokémon oscuro
**SOLROCK**

aparece en

☒ Modo historia ☒ Modo batalla
☒ Pokémon oscuro
**SPHEAL**

aparece en

☒ Modo historia ☒ Modo batalla
☒ Pokémon oscuro
**STARYU**

aparece en

☒ Modo historia ☒ Modo batalla
☒ Pokémon oscuro
**SUDOWOODO**

aparece en

☒ Modo historia ☐ Modo batalla
☒ Pokémon oscuro
**SUICUNE**

aparece en

☒ Modo historia ☐ Modo batalla
☒ Pokémon oscuro
**SUNFLORA**

aparece en

☒ Modo historia ☐ Modo batalla
☒ Pokémon oscuro
**SUNKERN**

aparece en

☒ Modo historia ☒ Modo batalla
☒ Pokémon oscuro
**SURSKIT**

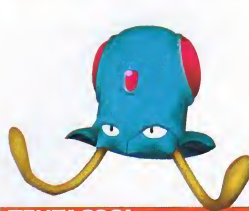
aparece en

☒ Modo historia ☒ Modo batalla
☒ Pokémon oscuro
**TAILLOW**

aparece en

☒ Modo historia ☒ Modo batalla
☒ Pokémon oscuro
**TEDDIURSA**

aparece en

☒ Modo historia ☒ Modo batalla
☒ Pokémon oscuro
**TENTACOO**

aparece en

☒ Modo historia ☒ Modo batalla
☒ Pokémon oscuro
**TENTACRUEL**

aparece en

☒ Modo historia ☒ Modo batalla
☒ Pokémon oscuro
**TOGETIC**

aparece en

☒ Modo historia ☒ Modo batalla
☒ Pokémon oscuro
**TOGETIC**

aparece en

☒ Modo historia ☒ Modo batalla
☒ Pokémon oscuro
**TROPIUS**

aparece en

☒ Modo historia ☐ Modo batalla
☒ Pokémon oscuro
**TYPHLOSION**

aparece en

☒ Modo historia ☐ Modo batalla
☒ Pokémon oscuro
**TYRANITAR**

aparece en

☒ Modo historia ☐ Modo batalla
☒ Pokémon oscuro
**UMBREON**

aparece en

☒ Modo historia ☐ Modo batalla
☒ Pokémon oscuro
**URSARING**

aparece en

☒ Modo historia ☐ Modo batalla
☒ Pokémon oscuro
**VIBRAVA**

aparece en

☒ Modo historia ☒ Modo batalla
☒ Pokémon oscuro
**WAILMER**

aparece en

☒ Modo historia ☒ Modo batalla
☒ Pokémon oscuro
**WAILORD**

aparece en

☒ Modo historia ☒ Modo batalla
☒ Pokémon oscuro
**WALREIN**

aparece en

☒ Modo historia ☒ Modo batalla
☒ Pokémon oscuro
**WEEZING**

aparece en

☒ Modo historia ☒ Modo batalla
☒ Pokémon oscuro
**WHISCASH**

aparece en

☒ Modo historia ☒ Modo batalla
☒ Pokémon oscuro
**WHISMUR**

aparece en

☒ Modo historia ☒ Modo batalla
☒ Pokémon oscuro
Nintendo®

pokemon.nintendo.es

**NINTENDO
GAMECUBE™****The Pokémon Company****WYNAUT**

aparece en

☒ Modo historia ☒ Modo batalla
☒ Pokémon oscuro
**XATU**

aparece en

☒ Modo historia ☒ Modo batalla
☒ Pokémon oscuro
**YANMA**

aparece en

☒ Modo historia ☐ Modo batalla
☒ Pokémon oscuro
**ZANGOOSE**

aparece en

☒ Modo historia ☒ Modo batalla
☒ Pokémon oscuro

**MEGANIUM**

aparece en

☒ Modo historia ☐ Modo batalla
☒ Pokémon oscuro**METAGROSS**

aparece en

☒ Modo historia ☐ Modo batalla
☒ Pokémon oscuro**METANG**

aparece en

☐ Modo historia ☒ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro**MIGHTYENA**

aparece en

☐ Modo historia ☒ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro**MILOTIC**

aparece en

☐ Modo historia ☒ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro**MILTANK**

aparece en

☒ Modo historia ☐ Modo batalla
☒ Pokémon oscuro**NATU**

aparece en

☐ Modo historia ☒ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro**NINCADA**

aparece en

☐ Modo historia ☒ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro**NINETALES**

aparece en

☐ Modo historia ☒ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro**NINJASK**

aparece en

☐ Modo historia ☒ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro**NOCTOWL**

aparece en

☒ Modo historia ☐ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro**NOSEPASS**

aparece en

☐ Modo historia ☐ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro**PHANPY**

aparece en

☐ Modo historia ☒ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro**PICHU**

aparece en

☐ Modo historia ☒ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro**PIKACHU**

aparece en

☐ Modo historia ☒ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro**PILOSWINE**

aparece en

☐ Modo historia ☐ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro**PINECO**

aparece en

☐ Modo historia ☒ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro**PINSIR**

aparece en

☐ Modo historia ☐ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro**QUAGSIRE**

aparece en

☒ Modo historia ☐ Modo batalla
☒ Pokémon oscuro**QUILAVA**

aparece en

☒ Modo historia ☐ Modo batalla
☒ Pokémon oscuro**QWILFISH**

aparece en

☒ Modo historia ☐ Modo batalla
☒ Pokémon oscuro**RAICHU**

aparece en

☐ Modo historia ☒ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro**RAIKOU**

aparece en

☒ Modo historia ☐ Modo batalla
☒ Pokémon oscuro**RALTS**

aparece en

☐ Modo historia ☐ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro**REMORAID**

aparece en

☒ Modo historia ☐ Modo batalla
☒ Pokémon oscuro**RHYDON**

aparece en

☐ Modo historia ☒ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro**RHYHORN**

aparece en

☐ Modo historia ☒ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro**SANDSHREW**

aparece en

☐ Modo historia ☒ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro**SANDSLASH**

aparece en

☐ Modo historia ☒ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro**SCEPTILE**

aparece en

☐ Modo historia ☒ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro**SEEDOT**

aparece en

☐ Modo historia ☒ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro**SENTRET**

aparece en

☐ Modo historia ☒ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro**SEVIPER**

aparece en

☐ Modo historia ☒ Modo batalla
☐ Pokémon oscuro**Todos los Pokémon de Pokémon****Pokémon
GOLDS**



Los Dementores, guardianes de la prisión de Azkaban, son criaturas fantasmales de negra túnica, y a Harry le sientan muy mal. Tan mal que Ron tiene que arrastrarlo.



Los puzzles son muy variados, pero nada complicados. Con pensar un poquito...



Hay hechizos tan espectaculares como éste, que consigue congelar hasta lava.

TODO BIEN ORDENADITO

En el inventario de Harry podemos encontrar de todo, y ordenado por categorías. Hechizos, objetos, libros, colecciones de cromos...



Según vayamos aprendiendo hechizos, los podremos utilizar.



En el Folio Bruti encontraréis diferentes criaturas malvadas.



El nivel gráfico está realmente bien, y si no, atrevedos a decirnos que los personajes no son "clavaditos", o que no habéis reconocido la estancia como una sala de Hogwarts.

MIL GÉNEROS Aunque «Harry Potter y el Prisionero de Azkaban» se encasille dentro de la aventura, lo cierto es que el desarrollo toca muchos géneros, como los puzzles, las carreras, e incluso la infiltración. La variedad siempre es de agradecer.



A menudo tendremos que usar a varios personajes a la vez para transportar cosas. La cooperación es imprescindible.



Los combates también son muy parecidos al último Zelda. Podemos fijar la cámara en el malo y movernos alrededor de él.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

94

- ▲ El detalle es impresionante en decorados y protagonistas.
- ▼ A veces hay "UEPI!" saltos en medio de una animación.

SONIDO

95

- ▲ Impecable banda sonora y las mismas voces que se escuchan en las películas.
- ▼ Malo, poco... Si acaso, que los efectos no son muy allá.

JUGABILIDAD

90

- ▲ Los variados retos que plantea hacen que aburrirse sea bastante difícil.
- ▼ El lento control estropea un poco la ilusión de ser Harry.

DURACIÓN

87

- ▲ Muchos items por recoger y cromos y páginas que coleccionar. Los extras molan.
- ▼ Si vas "fopante", pasando de cromos y tal, ¡baahh!... pues dura menos, evidentemente.

TOTAL 92

- ▲ Su impecable aspecto gráfico. El desarrollo variado de la aventura.
- ▼ El control es mejorable. Podría ser más largo.

VALORACIÓN



MEJORANDO LO PRESENTE

Harry Potter se pone las pilas y ofrece algo más que un nuevo argumento de fantasía, apoyándose sobre todo en el nuevo sistema de juego que nos permite controlar a tres conocidos personajes a la vez. Un buen título de aventuras que ofrece mucha variedad de géneros, pensado para todos los públicos, sean o no fans del famoso mago.

EL RANKING

1. Zelda: The Wind Waker
 2. H.P. el Prisionero de Azkaban
 3. H.P. y la Cámara Secreta
- Supera a su antecesor con cierta holgura, ya que es más largo, e incorpora tres personajes, lo que implica puzzles más complicados. Pero aún no puede compararse con Zelda.



FICHA TÉCNICA

GAMECUBE



Compañía: ATARI
Desarrollador: DIMPS
Tipo de juego: ACCIÓN
Idioma: INTEGRALMENTE EN CASTELLANO, TEXTO Y VOCES

Tarj. de memoria: 24 BLOQUES
Conexión GB Advance: NO
Número de jugadores: 1

Personajes: 2
Escenarios: 6 NIVELES
Modos de juego: 1

Precio: 49,99 €
A la venta: 21 JUNIO

La pareja de galos vuelve a lo grande

ASTÉRIX Y OBÉLIX XXL

Llena tu cantimplora de poción mágica y prepárate para dar caña a los romanos con las herramientas más variadas.

Un día, Astérix y Obélix volvían de cazar jabalíes en el bosque y, al llegar a su aldea, vieron que las casas habían sido quemadas y sus amigos secuestrados. La zona estaba llena de romanos dispuestos a capturarles, pero no sabían con quién estaban tratando...

Un viaje de tortas "XXL"

En el papel de los dos famosos galos debemos solucionar el entuerto antes de que sea demasiado tarde. Para ello tenemos que recorrer seis enormes escenarios como la Galia, los países nórdicos, la imponente Roma... todos invadidos por legiones de enemigos con ganas de pelea. ¿Cómo hacerles frente? Pues igual que en los cómics: con la fuerza del bonachón de Obélix y la inteligencia de Astérix, que también da tortas

pero además puede coger objetos. Y es necesario usar ambas cualidades, porque hay que vencer a ejércitos de hasta 70 enemigos (y todos quieren pegarte a la vez), enfrentarse a fieras, y destruir poderosas máquinas de guerra. Pero no te preocupes, porque existen ayudas como los bestiales combos, de resultado demoledor

(hay que comprarlos, eso sí). Y si vas corto de dinero, siempre puedes probar la poción mágica, también muy útil. En todo caso el sencillo control de los protas (que cambia de uno a otro según la situación) y la manejable cámara, consiguen una elevada jugabilidad. Sólo se echa en falta un modo para dos jugadores.

CON DOS, MEJOR

Dependiendo de la situación y del número y tipo de enemigos, seremos Astérix, más veloz y "ligero", o bien Obélix, más fuerte y resistente que su pequeño amigo. Combinar las habilidades de ambos es esencial para superar cada nivel y, sobre todo, acabar con los enemigos finales, muy duros de roer todos ellos.





El peligro es constante a lo largo de la aventura. En momentos como éste toca correr para evitar ser aplastados por la "pelotita" de acero. ¿No os recuerda a Indiana Jones?



La inteligencia de los enemigos es muy alta: te rodean, se asustan, huyen...



No sólo de peleas vive el galo. Tenemos que mover objetos, resolver puzzles...

TRUEQUES ESTILO GALO

En ciertos niveles podemos cambiar los cascos romanos que hayamos recogido por succulentos ítems y demoledores combos.



Los artículos que nos vende este tipo resultan bastante útiles...



... sobre todo a la hora de combates como éste.



También es posible manejar armas tan poderosas como esta ametralladora. Es la única forma de completar ciertos desafíos, como acabar con la "torre" de la foto.

MUY FIEL El aspecto del juego es clavado al que podemos ver en los cómics. Todos los personajes y movimientos se han recreado perfectamente, muestra escenarios enormes, los enemigos se organizan para atacarte de la forma más efectiva... ¡viva la Galia!



Astérix y Obélix se marcan unos combos demoledores, y no dudan en utilizar a los propios enemigos como armas.



Los combates son constantes a lo largo de toda la aventura, y los efectos que los adornan son muy espectaculares.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

87

- ▲ Personajes y escenarios fieles al estilo de los cómics.
- ▼ Pero algunas fases les han quedado pelín vacías.

SONIDO

83

- ▲ Golpes contundentes y diálogos en castellano.
- ▼ Falta más ambientación musical. Demasiado silencio.

JUGABILIDAD

88

- ▲ Peleas constantes con golpes espectaculares y además algún que otro puzzle.
- ▼ Los romanos son tan numerosos que a veces cuesta saber dónde estamos.

DURACIÓN

85

- ▲ Seis enormes niveles llenos de desafíos al estilo Astérix.
- ▼ Una opción para dos jugadores habría molado. Y eso de las vidas infinitas...

TOTAL 86

- ▲ El juego recrea los cómics fielmente. Además, está doblado al castellano.
- ▼ No tiene más que un modo de juego, y los enemigos se repiten demasiado.

VALORACIÓN



MÁS ASTÉRIX, MÁS OBÉLIX...

«Astérix y Obélix XXL» es sin duda el mejor juego protagonizado por los galos que ha aparecido hasta la fecha. Aunque primen los combates, la cantidad de puzzles y situaciones que debemos resolver aportan una notable variedad, y los gráficos y animaciones, sacadas del cómic, seguro que hacen felices a los fans de estos dos héroes.

EL RANKING

1. El Retorno del Rey
 2. Las Dos Torres
 3. Astérix y Obélix XXL
- Incluso con la poción mágica, los galos quedan terceros entre los juegos de peleas multitudinarias. Si es que... ¡no hay quien pueda con el rey de Gondor y sus valientes hobbits, por Tutatí!



FICHA TÉCNICA

GAMECUBE



- ▶ Compañía: **ACTIVISION**
- ▶ Desarrollador: **LUXOFLUX**
- ▶ Tipo de juego: **ACCIÓN + AVENTURA**
- ▶ Idioma: **INGLÉS**
- ▶ Tarjeta de memoria: **2 BLOQUES**
- ▶ Conexión GB Advance: **NO**
- ▶ Número de jugadores: **1-4**
- ▶ Fases: **11 NIVELES**
- ▶ Extras: **MINIJUEGOS Y VÍDEOS**
- ▶ Modos de juego: **1**
- ▶ Precio: **59,95 €**
- ▶ A la venta: **YA DISPONIBLE**

El retorno del rey... del pantano

SHREK 2

Acompaña al ogro más molón y a sus simpáticos amigos en su última y más divertida aventura para GC.

La historia da comienzo cuando Shrek y Fiona reciben una invitación para una gran fiesta que van a ofrecer los padres de la "chica" en su palacio. Al llegar, los progenitores ven a su hija un tanto verde y "ogruna" y claro, empiezan los problemas. De aquí en adelante, debes ser tú, el ogro, quien se... no. Queremos decir que manejas al ogro, vamos, y que serás tú quien lleve a su verde mujer los... Mira, es igual. Continuemos, que será mejor.

Del pantano a la ciudad

El camino hasta el castillo es largo y está lleno de peligros. Nada menos que **seis fases** (más algunas ocultas) **plagaditas de enemigos y objetivos que cumplir**. Desde el húmedo pantano hasta la gran ciudad, pasando por la granja de los tres cerditos, debemos hacernos con los **ingredientes necesarios para elaborar una poción que haga recobrar la felicidad a los padres de Fiona**. Y no será tarea fácil, ya que para completar cada escenario

hay que luchar contra babosas gigantes, cocodrilos, astutos ladrones e incluso enormes trolls. Pero Shrek es un tipo con recursos y, sobre todo, buenos amigos. Así, en **cada fase contamos con la ayuda de tres personajes más**, entre ellos el gato con botas, Caperucita, Asno e incluso el hombre de jengibre. Un total de diez compañeros que se unirán a nuestra noble causa. Porque, como ya habrás supuesto, **la cooperación es esencial** para llegar al final. La idea es cambiar de personaje en función de tus

necesidades, y de las habilidades de cada uno de ellos. Sin ir más lejos, Shrek puede levantar cosas pesadas, Asno es el mejor abriendo puertas a coces, Fiona se encarga de ralentizar el tiempo... Y estas habilidades también se utilizan en divertidos minijuegos en la aventura. Y si no te gusta jugar solo, prueba con otros tres amigos más, porque... **¡tiene modo para cuatro!** Otro aliciente más que, junto con la **genial banda sonora y los gráficos detallados**, lo convierten en un título muy atractivo, especialmente para los más jóvenes.

¿TE GUSTA VIAJAR?

La aventura de Shrek y compañía es larga y complicada. Para llegar a la mansión de la Gran Hada, hemos de visitar el pantano, la gran ciudad, el peligroso bosque e incluso la divertida granja de Jack y Jill, donde curran los tres cerditos. Todos los escenarios están plagaditos de detalles, ítems y divertidas pruebas.





Cada personaje (hay 10) tiene una habilidad especial. Shrek puede cargar peso y arrojarlo, Donkey es maestro en coces...



Sólo si combinas sus habilidades y cambias de personaje cuando sea necesario, podrás acabar la aventura con buen pie.

MUY VARIADO «Shrek 2» es un juego divertido, plagado de humor, variedad y minijuegos, y además tiene unos gráficos supercoloristas.

MUCHOS PERSONAJES

Ciertos personajes se unirán a tus filas sólo si superas las pruebas que te propongan. A Caperucita llévale diez gallinas, al gato con botas véncelo en un combate...



... y tras el correspondiente vídeo, te ofrecerá su valiosa ayuda.



Luego utiliza sus habilidades en complicados minijuegos.



En ocasiones el combate es ineludible, y debes utilizar cualquier arma.



Los escenarios del juego están recreados de la película. Lo mismo para los personajes, aunque no aparecen tan bien detallados como en el film de Dreamworks.



Hay minijuegos de todo tipo. Éste es de los de pulsar en el momento justo.



Aquí debes guiar a esta vaca lechera para poder abrir las puertas.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

85

- ▲ Escenarios llenos de detalles y suaves animaciones.
- ▼ Pero el diseño de personajes y objetos les ha quedado algo simplón, lejos de la película.

SONIDO

85

- ▲ Músicas y efectos suenan de maravilla. Genial banda sonora.
- ▼ Las voces están en inglés, y eso le quita gracia.

JUGABILIDAD

83

- ▲ Cambiar de jugador, combinar sus habilidades... ¡divertido!
- ▼ La cámara no se ajusta demasiado bien en algunos momentos del juego.

DURACIÓN

80

- ▲ Las fases son largas. Hay modo multi para cuatro.
- ▼ La dificultad es muy baja, y más con vidas infinitas.

TOTAL 84

- ▲ El sentido del humor. La variedad de personajes y situaciones.

- ▼ La oscuridiza cámara. La baja dificultad, que lo hace apto para "jóvenes".

VALORACIÓN



MEJOR QUE LA PRIMERA ENTREGA

El estreno de la esperada segunda parte de Shrek coincide con la salida del videojuego, que resulta mucho mejor que la primera parte en todos los niveles. Gráficos, sonido, minijuegos, variedad... Un título que, aunque no logre estar a la altura de otros del género, es una buena opción sobre todo para los peques.

EL RANKING

1. Harry Potter 3
 2. Astérix y Obélix XXL
 3. Shrek 2
- Va de héroes la cuestión. Pero Harry se lleva la medalla de oro con su última aventura. Detrás, a cierta distancia, los galos luchadores, y pisándole los pies, los monstruos de Shrek.



FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- ▶ Compañía: SEGA/THQ
- ▶ Desarrollador: SONIC TEAM
- ▶ Tipo de juego: PLATAFORMAS
- ▶ Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO

- ▶ Batería: Sí
- ▶ Jugadores: 1-2

- ▶ Personajes: 5
- ▶ Parejas posibles: 20
- ▶ Extras: MODO COOPERATIVO

- ▶ Precio: 49,95 €
- ▶ A la venta: 28 DE JUNIO

Cada erizo con su pareja

SONIC ADVANCE 3

El único puercoespín en zapatillas vuelve con todo el sabor de las 2D en un juego completamente nuevo.

Tras dos agotadoras aventuras, Sonic y Cía. han decidido que se acabó el descanso. Más que nada, porque Eggman ha creado el robot requetedefinitivo y quiere dividir el mundo en siete partes. Solo hay un equipo que pueda encargarse de evitar el tema: Tails, Knuckles, Amy, Cream y, cómo no, el capi, Sonic.

Sonic en estado puro

Para la velocidad y las plataformas de Sonic no pasan los años. Nos esperan nuevos niveles, a cual más largo y rápido, llenos de peligros, rampas, rebotadores, enemigos y centenares de anillos, todo ello en un entorno gráfico muy llamativo y bien acabado. Pero es la jugabilidad lo que más destaca en este Sonic, gracias a dos novedades. La primera, el trabajo en equipo. Al principio de

cada nivel elegiremos nuestra pareja "titular" y el orden en que irán; muy importante, ya que **cada amigo nos ayudará con una habilidad especial diferente** (un movimiento exclusivo del personaje). Comenzamos con Sonic y Tails, y los demás personajes se irán uniendo a lo largo de la aventura. Así lo pasaremos en grande

recorriendo los escenarios con todas las parejas posibles y **descubriendo cada vez nuevos secretos**. Y la segunda novedad es la cooperación: este es el **primer Sonic clásico que permite jugar a dobles en el modo principal**, cada uno en su GBA y moviéndose con total libertad por el escenario. ¡Hurra por el Sonic Team!

DOS MEJOR QUE UNO

Cuatro pies corren más que dos. Pero hay más cosas en el mundo además de correr. Todo depende del "escolta" que hayamos elegido, ya que nos presta sus poderes más preciados. Sonic nos ayuda a correr, Tails nos lanza bien alto, Knuckles nos hace mas fuertes, Amy nos deja su martillo y Cream pone a su Chao a localizar malos.





Si lo que os gusta es pegaros con todo el que encontréis, coged a Knuckles. Aunque parece que a Amy no le hace mucha falta.

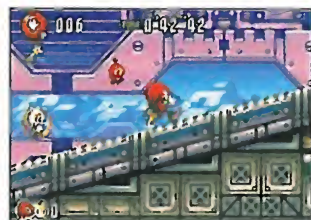


La velocidad y el trabajo en grupo brillan en este juego, pero las plataformas también están muy bien planteadas. ¡Qué mareooo!

2 MEJOR QUE 1 ¡Y 3 mejor que 2! Esta tercera entrega de Sonic eleva la diversión añadiendo un modo cooperativo para 2 jugadores por cable Link.

QUIEN NO CORRE, VUELA

Los niveles de «Sonic Advance 3» son largos, con hermosos fondos, pero lo más divertido es que tendrás que usar distintas rutas según sea el personaje elegido.



Las rampas ascendentes no serán problema si usamos a Knuckles.



Pero Amy tendrá que volar para poder salir de la misma fase.



No faltan viejos elementos como los rebotadores, aunque Tails prefiera volar.



El apartado visual tampoco se queda atrás: escenarios y personajes se mueven con suavidad, son nítidos y están llenos de color. Hasta parece que el sol ilumina, ¿verdad?



Una mezcla explosiva. Amigos y rivales, seguro que son los que más elegís.



No es lo mismo elegir a Sonic y a Cream que a Cream y a Sonic. Ya lo veréis.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

93

▲ Personajes y escenarios, muy nítidos y coloristas ellos, lucen mejor que nunca.

▼ Algunas fases te parecerán sospechosamente parecidas.

SONIDO

90

▲ Efectos clásicos y música cañera. Costumbres del erizo.

▼ La música se vuelve rayante a la que repites algún nivel.

JUGABILIDAD

95

▲ La diversión se multiplica por cada pareja posible. ¡Y por fin podemos jugar a dobles!

▼ Le falta poder cambiar de personaje cuando apetezca.

DURACIÓN

93

▲ Para descubrir todos los secretos tendrás que jugar con todas las combinaciones.

▼ Si ya has jugado otros Sonic no te dará mucha guerra.

TOTAL 93

▲ A la velocidad y el apartado técnico sumad la idea de las parejas y el multijugador.

▼ Para los veteranos del puercoespín no será un reto extremadamente difícil.

VALORACIÓN



NO HAY DOS SIN TRES

Cada juego del erizo que sale nos sorprende. Siempre conserva su espíritu clásico, pero también siempre consigue aportar alguna novedad que lo hace aún más divertido que el anterior. Éste os recordará al reciente «Sonic Heroes» de GC (por el tema de la colaboración), sólo que es 2D y se puede jugar en la playita!

EL RANKING

1. Donkey Kong Country 2
2. Super Mario Advance 4
2. Sonic Advance 3

Los tres grandes héroes de las plataformas se disputan los cajones del podio en un apretadísimo mano a mano. Pero, mirando la "photo finish", gana el mono con un 2 a la chepa.



FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- ▶ Compañía: NINTENDO
- ▶ Desarrollador: RAREWARE
- ▶ Tipo de juego: PLATAFORMAS
- ▶ Idioma: CASTELLANO (TEXTO)

- ▶ Batería: SÍ
- ▶ Jugadores: 1-4

- ▶ Mundos: 8
- ▶ Niveles: 40
- ▶ Modos: HISTORIA (1-2 J) Y MINIJUEGOS (1-4 J)

- ▶ Precio: 39,95 €
- ▶ A la venta: YA DISPONIBLE

¡Los kremlings contraatacan!

DONKEY KONG COUNTRY 2

¿Monos, reptiles, plátanos y barriles? ¡Sí! ¡Los simios más famosos vuelven para protagonizar su mayor aventura!

Tras ser derrotado en la anterior entrega, el capitán K. Rool ha decidido vengarse secuestrando al mono que lo venció, es decir, al pobre Donkey Kong. Con la "estrella" fuera de combate, solo **Diddy y la mona encoletada Dixie** pueden hacer frente a esta nueva amenaza.

Un derroche de imaginación

En esta ocasión la historia se sitúa en un oscuro y peligroso acantilado de una isla solitaria, en medio del mar. Aunque puede que sea el acantilado más increíble que hayáis visto. En él encontraremos desde **barcos piratas** encallados en la orilla hasta **parques de atracciones kremlings**, pasando por **volcanes, cuevas congeladas** y un montón de escenarios distintos. Todos ellos con una calidad gráfica por las nubes que te sumerge en un

plataformas de primera, donde debes saltar, correr, nadar, volar con la coleta de Dixie, lanzar a tu compañero a lugares altos... y, por supuesto, recoger toneladas de plátanos mientras evitamos a los kremlings que los protegen. Además, en cada nivel hay que encontrar dos o tres fases de bonus y una moneda

oculta. A esto sumad los animales amigos, los otros kong y cerca de 40 niveles. ¿Que si tiene extras? Pues sí, una serie de minijuegos en los que podemos jugar hasta cuatro amigos, nuevos diseños en el mapeado y alguna sorpresita más. Puede que sea la mayor y mejor aventura kong que hayáis jugado nunca.

¡JEFE, ESO DUELE!

Al final de cada mundo aguarda un jefe que, si no fuera porque venimos de superar larguísima fases, resultaría más fácil. Pero su tamaño, velocidad y la ventaja de jugar en casa, hacen de ellos un hueso duro de roer. Tan duro como Necky, que incluso después de palmarla, sigue fastidiándonos en forma de fantasma.





Los nuevos mundos de DKC dejan con la boca abierta. Una vez más los chicos de RARE han explotado al máximo la capacidad de la consola (la GBA, en este caso).



El pez linterna nos ayuda a orientarnos en los laberínticos niveles subacuáticos.



Los míticos barriles también tienen su protagonismo en el juego. ¡Qué vértigo!

ANIMALES DE COMPAÑÍA

En «DKC2», Rattly la serpiente, Squitter la araña, Clapper la nutria y Glimmer el rape, nos echarán una manita para avanzar.



Para llegar a lugares elevados contaremos con "el muelle" Rattly.



Y para mantenerse arriba está Squitter, que teje plataformas.



Encontraremos los retos de habilidad más difíciles y desafiantes. Por ejemplo, atravesar un río de lava sobre un pequeño globo y a lomos de un rinoceronte. ¡Argh!

HISTÓRICO Dos juegos marcaron en su día la línea que debían seguir los títulos de plataformas: Mario y Donkey. Y «DKC 2» demuestra que, hoy en día, su calidad técnica, gráfica y sobre todo jugable siguen divirtiéndolo a cualquiera, ¡y por muchos años!



El número y tipo de kremlings también se ha multiplicado. Nos toparemos con ellos en cualquier sitio, plataformas incluidas.



Debemos explorar a fondo cada parte del barco pirata de K. Rool: las bodegas inundadas, la cubierta, los mástiles, velas...

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

97

- ▲ Colonistas y con estilo propio. De lo mejorcito de Advance.
- ▼ Sólo podemos achacarle que no innova demasiado respecto a la entrega anterior.

SONIDO

96

- ▲ Una banda sonora realmente memorable y voces divertidas.
- ▼ Pocos efectos sonoros nuevos respecto a «DKC».

JUGABILIDAD

96

- ▲ Todos los enemigos aparecen justo "en el peor momento", y hay toneladas de secretos.
- ▼ Hay pocas novedades aparte de los minijuegos, que tampoco son muchos.

DURACIÓN

95

- ▲ Ocho mundos y 40 niveles que se hacen cada vez más difíciles. Hay para rato.
- ▼ Si jugaste en Super Nintendo, seguro que lo acabas antes.

TOTAL 96

- ▲ El aspecto gráfico. La cantidad de bonus y niveles. Los minijuegos.
- ▼ Podría haber incluido aún más extras.

VALORACIÓN



UN TÍTULO QUE HIZO Y HARÁ HISTORIA

Es tu oportunidad para jugar a uno de los clásicos de 16 bits que siempre quisiste pero que ya no podías comprar en ningún sitio. Por fin está disponible la segunda parte de la trilogía «DKC», integra y con minijuegos exclusivos de la versión GBA. Es, junto a Mario, de los mejores plataformas: largo, divertido e ingenioso.

EL RANKING

1. Donkey Kong Country 2
 2. Super Mario Advance 4
 3. Yoshi's Island
- Donkey y sus amigos se sitúan a la cabeza del ranking por su jugabilidad y variedad, en un mano a mano con el mismísimo Mario por la primera posición. ¿El mejor? Los dos.

¡Cáza los a todos!

VAN HELSING

Hombres lobo, vampiros y un sinfín de bichos malos están esperando a que alguien les enseñe lo que es "bueno".



Van Helsing puede emplear hasta tres armas diferentes, a elegir entre ballesta, pistola y rifle eléctrico. Va bien equipado el tío.



Hay gran variedad de enemigos, y ninguno se anda con tonterías a la hora de pelear, como estas enormes estatuas.



El gancho es imprescindible para acceder a zonas elevadas, además de servir también para mover algunos objetos.



Cuevas, castillos, zonas nevadas, pueblos... Los escenarios tienen un aspecto muy realista y nos meten de lleno en la peli.

En el siglo XIX los hombres son constantemente aterrorizados por toda clase de horribles criaturas, y el mal parece no tener fin. Es entonces cuando aparece Van Helsing, un misterioso tipo capaz de terminar con este caos y devolver la paz. Pues bien, controlando a este legendario personaje debes visitar varias localizaciones como **París, Roma, Londres y Transilvania**, entre las que se reparten las 13 fases de las que consta el juego, y dando caña a **personajes tan míticos como Drácula o Frankenstein**.

Tus peores pesadillas

La mecánica resulta sencilla, pues se trata de **avanzar y eliminar a todo bicho viviente** que se te ponga por delante. Para ello, Van Helsing puede usar **tres tipos de armas** (pistola, ballesta y una especie de rifle eléctrico), además de unas

poderosas garras para utilizar en el cuerpo a cuerpo. Por si fuera poco, también cuenta con un gancho retráctil muy molón, imprescindible para avanzar en algunas fases. Fases, por cierto, de ambientación realista, con personajes renderizados, **escenarios detallados** y bien definidos, y algunos efectos sonoro acompaña, ya que incluye **melodías tétricas y unos efectos de disparos y berridos** bastante correctos. El principal defecto que le encontramos es que se hace **corto y fácil**, y te lo puedes acabar sin mucho problema en unas pocas horas. Como tampoco tiene modos de juego extra ni multijugador, pues te puede dejar pelín frío una vez que te lo acabes. Es lo que hay. Un juego de acción, pelicularo a tope, que sabrá convencer a los fans de la película por su fiel adaptación.

EL FINAL DE LOS CLÁSICOS

¡CÁRGATE A DRÁCULA! Uno de los puntos atractivos de la película, y que se muestra intacto en el juego, es luchar en épicos enfrentamientos contra monstruos clásicos como el Hombre Lobo, Mr. Hyde o el mismísimo Drácula.



¡Hasta Van Helsing se convierte en lobo para dar caña a Drácula!

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **VIVENDI UNIVERSAL**
- Desarrollador: **SAFFIRE**
- Tipo de juego: **ACCIÓN**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1**
- Passwords: **SÍ**
- Batería: **NO**
- Datos: **13 FASES**
- Precio: **39,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

Buena ambientación y correcto diseño de los personajes.

SONIDO

Música inquietante que encaja muy bien con el estilo del juego.

JUGABILIDAD

Buen número de movimientos y un desarrollo entretenido.

DURACIÓN

Sus 13 fases no dan para mucho. Además resulta fácil.

TOTAL 82

▲ Su ambientación. Poder luchar contra Drácula.

▼ Pocas fases y fácilón. Se tarda poco en terminarlo.

VALORACIÓN

«Van Helsing» cumple pero no destaca por nada especial. Si estás flipado con la película, seguro que te entusiasma. Si no, se queda algo corto.

- Zanarkand VIDEOJUEGOS** 966512
- Dragostea Din Tei DANCE/TECHNO** 967664
- The Legend Of Zelda VIDEOJUEGOS** 967095
- Need For Speed VIDEOJUEGOS** 967466
- Bola De Dragón TV SERIE** 966503
- El Señor De Los Anillos BSO CINE** 967580
- 2 Fast 2 Furious BSO CINE** 967120
- Super Mario Bros. VIDEOJUEGOS** 965530
- El Exorcista BSO CINE (Tubular Bells)** 965574
- Mortal Kombat VIDEOJUEGOS** 967321

TONOS NORMALES: Envía TONO196 y la referencia al 7667. Ejemplo: TONO196 966512

TONOS POLIFONICOS: Envía POLI196 y la referencia al 7667. Ejemplo: POLI196 966512

MIFONDO

¡CREA TUS PROPIOS FONDOS!

Compatible con los mismos móviles que los tonos.

¡CREA TUS PROPIOS FONDOS!

TIPOS DE LETRA: Miguel, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 299, 300, 301, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 319, 320, 321, 322, 323, 324, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 339, 340, 341, 342, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 349, 350, 351, 352, 353, 354, 355, 356, 357, 358, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365, 366, 367, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 374, 375, 376, 377, 378, 379, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 399, 400, 401, 402, 403, 404, 405, 406, 407, 408, 409, 410, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 425, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 432, 433, 434, 435, 436, 437, 438, 439, 440, 441, 442, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 450, 451, 452, 453, 454, 455, 456, 457, 458, 459, 460, 461, 462, 463, 464, 465, 466, 467, 468, 469, 470, 471, 472, 473, 474, 475, 476, 477, 478, 479, 480, 481, 482, 483, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 490, 491, 492, 493, 494, 495, 496, 497, 498, 499, 500, 501, 502, 503, 504, 505, 506, 507, 508, 509, 510, 511, 512, 513, 514, 515, 516, 517, 518, 519, 520, 521, 522, 523, 524, 525, 526, 527, 528, 529, 530, 531, 532, 533, 534, 535, 536, 537, 538, 539, 540, 541, 542, 543, 544, 545, 546, 547, 548, 549, 550, 551, 552, 553, 554, 555, 556, 557, 558, 559, 560, 561, 562, 563, 564, 565, 566, 567, 568, 569, 570, 571, 572, 573, 574, 575, 576, 577, 578, 579, 580, 581, 582, 583, 584, 585, 586, 587, 588, 589, 590, 591, 592, 593, 594, 595, 596, 597, 598, 599, 600, 601, 602, 603, 604, 605, 606, 607, 608, 609, 610, 611, 612, 613, 614, 615, 616, 617, 618, 619, 620, 621, 622, 623, 624, 625, 626, 627, 628, 629, 630, 631, 632, 633, 634, 635, 636, 637, 638, 639, 640, 641, 642, 643, 644, 645, 646, 647, 648, 649, 650, 651, 652, 653, 654, 655, 656, 657, 658, 659, 660, 661, 662, 663, 664, 665, 666, 667, 668, 669, 670, 671, 672, 673, 674, 675, 676, 677, 678, 679, 680, 681, 682, 683, 684, 685, 686, 687, 688, 689, 690, 691, 692, 693, 694, 695, 696, 697, 698, 699, 700, 701, 702, 703, 704, 705, 706, 707, 708, 709, 710, 711, 712, 713, 714, 715, 716, 717, 718, 719, 720, 721, 722, 723, 724, 725, 726, 727, 728, 729, 730, 731, 732, 733, 734, 735, 736, 737, 738, 739, 740, 741, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 748, 749, 750, 751, 752, 753, 754, 755, 756, 757, 758, 759, 760, 761, 762, 763, 764, 765, 766, 767, 768, 769, 770, 771, 772, 773, 774, 775, 776, 777, 778, 779, 780, 781, 782, 783, 784, 785, 786, 787, 788, 789, 790, 791, 792, 793, 794, 795, 796, 797, 798, 799, 800, 801, 802, 803, 804, 805, 806, 807, 808, 809, 810, 811, 812, 813, 814, 815, 816, 817, 818, 819, 820, 821, 822, 823, 824, 825, 826, 827, 828, 829, 830, 831, 832, 833, 834, 835, 836, 837, 838, 839, 840, 841, 842, 843, 844, 845, 846, 847, 848, 849, 850, 851, 852, 853, 854, 855, 856, 857, 858, 859, 860, 861, 862, 863, 864, 865, 866, 867, 868, 869, 870, 871, 872, 873, 874, 875, 876, 877, 878, 879, 880, 881, 882, 883, 884, 885, 886, 887, 888, 889, 890, 891, 892, 893, 894, 895, 896, 897, 898, 899, 900, 901, 902, 903, 904, 905, 906, 907, 908, 909, 910, 911, 912, 913, 914, 915, 916, 917, 918, 919, 920, 921, 922, 923, 924, 925, 926, 927, 928, 929, 930, 931, 932, 933, 934, 935, 936, 937, 938, 939, 940, 941, 942, 943, 944, 945, 946, 947, 948, 949, 950, 951, 952, 953, 954, 955, 956, 957, 958, 959, 960, 961, 962, 963, 964, 965, 966, 967, 968, 969, 970, 971, 972, 973, 974, 975, 976, 977, 978, 979, 980, 981, 982, 983, 984, 985, 986, 987, 988, 989, 990, 991, 992, 993, 994, 995, 996, 997, 998, 999, 1000, 1001, 1002, 1003, 1004, 1005, 1006, 1007, 1008, 1009, 1010, 1011, 1012, 1013, 1014, 1015, 1016, 1017, 1018, 1019, 1020, 1021, 1022, 1023, 1024, 1025, 1026, 1027, 1028, 1029, 1030, 1031, 1032, 1033, 1034, 1035, 1036, 1037, 1038, 1039, 1040, 1041, 1042, 1043, 1044, 1045, 1046, 1047, 1048, 1049, 1050, 1051, 1052, 1053, 1054, 1055, 1056, 1057, 1058, 1059, 1060, 1061, 1062, 1063, 1064, 1065, 1066, 1067, 1068, 1069, 1070, 1071, 1072, 1073, 1074, 1075, 1076, 1077, 1078, 1079, 1080, 1081, 1082, 1083, 1084, 1085, 1086, 1087, 1088, 1089, 1090, 1091, 1092, 1093, 1094, 1095, 1096, 1097, 1098, 1099, 1100, 1101, 1102, 1103, 1104, 1105, 1106, 1107, 1108, 1109, 1110, 1111, 1112, 1113, 1114, 1115, 1116, 1117, 1118, 1119, 1120, 1121, 1122, 1123, 1124, 1125, 1126, 1127, 1128, 1129, 1130, 1131, 1132, 1133, 1134, 1135, 1136, 1137, 1138, 1139, 1140, 1141, 1142, 1143, 1144, 1145, 1146, 1147, 1148, 1149, 1150, 1151, 1152, 1153, 1154, 1155, 1156, 1157, 1158, 1159, 1160, 1161, 1162, 1163, 1164, 1165, 1166, 1167, 1168, 1169, 1170, 1171, 1172, 1173, 1174, 1175, 1176, 1177, 1178, 1179, 1180, 1181, 1182, 1183, 1184, 1185, 1186, 1187, 1188, 1189, 1190, 1191, 1192, 1193, 1194, 1195, 1196, 1197, 1198, 1199, 1200, 1201, 1202, 1203, 1204, 1205, 1206, 1207, 1208, 1209, 1210, 1211, 1212, 1213, 1214, 1215, 1216, 1217, 1218, 1219, 1220, 1221, 1222, 1223, 1224, 1225, 1226, 1227, 1228, 1229, 1230, 1231, 1232, 1233, 1234, 1235, 1236, 1237, 1238, 1239, 1240, 1241, 1242, 1243, 1244, 1245, 1246, 1247, 1248, 1249, 1250, 1251, 1252, 1253, 1254, 1255, 1256, 1257, 1258, 1259, 1260, 1261, 1262, 1263, 1264, 1265, 1266, 1267, 1268, 1269, 1270, 1271, 1272, 1273, 1274, 1275, 1276, 1277, 1278, 1279, 1280, 1281, 1282, 1283, 1284, 1285, 1286, 1287, 1288, 1289, 1290, 1291, 1292, 1293, 1294, 1295, 1296, 1297, 1298, 1299, 1300, 1301, 1302, 1303, 1304, 1305, 1306, 1307, 1308, 1309, 1310, 1311, 1312, 1313, 1314, 1315, 1316, 1317, 1318, 1319, 1320, 1321, 1322, 1323, 1324, 1325, 1326, 1327, 1328, 1329, 1330, 1331, 1332, 1333, 1334, 1335, 1336, 1337, 1338, 1339, 1340, 1341, 1342, 1343, 1344, 1345, 1346, 1347, 1348, 1349, 1350, 1351, 1352, 1353, 1354, 1355, 1356, 1357, 1358, 1359, 1360, 1361, 1362, 1363, 1364, 1365, 1366, 1367, 1368, 1369, 1370, 1371, 1372, 1373, 1374, 1375, 1376, 1377, 1378, 1379, 1380, 1381, 1382, 1383, 1384, 1385, 1386, 1387, 1388, 1389, 1390, 1391, 1392, 1393, 1394, 1395, 1396, 1397, 1398, 1399, 1400, 1401, 1402, 1403, 1404, 1405, 1406, 1407, 1408, 1409, 1410, 1411, 1412, 1413, 1414, 1415, 1416, 1417, 1418, 1419, 1420, 1421, 1422, 1423, 1424, 1425, 1426, 1427, 1428, 1429, 1430, 1431, 1432, 1433, 1434, 1435, 1436, 1437, 1438, 1439, 1440, 1441, 1442, 1443, 1444, 1445, 1446, 1447, 1448, 1449, 1450, 1451, 1452, 1453, 1454, 1455, 1456, 1457, 1458, 1459, 1460, 1461, 1462, 1463, 1464, 1465, 1466, 1467, 1468, 1469, 1470, 1471, 1472, 1473, 1474, 1475, 1476, 1477, 1478, 1479, 1480, 1481, 1482, 1483, 1484, 1485, 1486, 1487, 1488, 1489, 1490, 1491, 1492, 1493, 1494, 1495, 1496, 1497, 1498, 1499, 1500, 1501, 1502, 1503, 1504, 1505, 1506, 1507, 1508, 1509, 1510, 1511, 1512, 1513, 1514, 1515, 1516, 1517, 1518, 1519, 1520, 1521, 1522, 1523, 1524, 1525, 1526, 1527, 1528, 1529, 1530, 1531, 1532, 1533, 1534, 1535, 1536, 1537, 1538, 1539, 1540, 1541, 1542, 1543, 1544, 1545, 1546, 1547, 1548, 1549, 1550, 1551, 1552, 1553, 1554, 1555, 1556, 1557, 1558, 1559, 1560, 1561, 1562, 1563, 1564, 1565, 1566, 1567, 1568, 1569, 1570, 1571, 1572, 1573, 1574, 1575, 1576, 1577, 1578, 1579, 1580, 1581, 1582, 1583, 1584, 1585, 1586, 1587, 1588, 1589, 1590, 1591, 1592, 1593, 1594, 1595, 1596, 1597, 1598, 1599, 1600, 1601, 1602, 1603, 1604, 1605, 1606, 1607, 1608, 1609, 1610, 1611, 1612, 1613, 1614, 1615, 1616, 1617, 1618, 1619, 1620, 1621, 1622, 1623, 1624, 1625, 1626, 1627, 1628, 1629, 1630, 1631, 1632, 1633, 1634, 1635, 1636, 1637, 1638, 1639, 1640, 1641, 1642, 1643, 1644, 1645, 1646, 1647, 1648, 1649, 1650, 1651, 1652, 1653, 1654, 1655, 1656, 1657, 1658, 1659, 1660, 1661, 1662, 1663, 1664, 1665, 1666, 1667, 1668, 1669, 1670, 1671, 1672, 1673, 1674, 1675, 1676, 1677, 1678, 1679, 1680, 1681, 1682, 1683, 1684, 1685, 1686, 1687, 1688, 1689, 1690, 1691, 1692, 1693, 1694, 1695, 1696, 1697, 1698, 1699, 1700, 1701, 1702, 1703, 1704, 1705, 1706, 1707, 1708, 1709, 1710, 1711, 1712, 1713, 1714, 1715, 1716, 1717, 1718, 1719, 1720, 1721, 1722, 1723, 1724, 1725, 1726, 1727, 1728, 1729, 1730, 1731, 1732, 1733, 1734, 1735, 1736, 1737, 1738, 1739, 1740, 1741, 1742, 1743, 1744, 1745, 1746, 1747, 1748, 1749, 1750, 1751, 1752, 1753, 1754, 1755, 1756, 1757, 1758, 1759, 1760, 1761, 1762, 1763, 1764, 1765, 1766, 1767, 1768, 1769, 1770, 1771, 1772, 1773, 1774, 1775, 1776, 1777, 1778, 1779, 1780, 1781, 1782, 1783, 1784, 1785, 1786, 1787, 1788, 1789, 1790, 1791, 1792, 1793, 1794, 1795, 1796, 1797, 1798, 1799, 1800, 1801, 1802, 1803, 1804, 1805, 1806, 1807, 1808, 1809, 1810, 1811, 1812, 1813, 1814, 1815, 1816, 1817, 1818, 1819, 1820, 1821, 1822, 1823, 1824, 1825, 1826, 1827, 1828, 1829, 1830, 1831, 1832, 1833, 1834, 1835, 1836, 1837, 1838, 1839, 1840, 1841, 1842, 1843, 1844, 1845, 1846, 1847, 1848, 1849, 1850, 1851, 1852, 1853, 1854, 1855, 1856, 1857, 1858, 1859, 1860, 1861, 1862, 1863, 1864, 1865, 1866, 1867, 1868, 1869, 1870, 1871, 1872, 1873, 1874, 1875, 1876, 1877, 1878, 1879, 1880, 1881, 1882, 1883, 1884, 1885, 1886, 1887, 1888, 1889, 1890, 1891, 1892, 1893, 1894, 1895, 1896, 1897, 1898, 1899, 1900, 1901, 1902, 1903, 1904, 1905, 1906, 1907, 1908, 1909, 1910, 1911, 1912, 1913, 1914, 1915, 1916, 1917, 1918, 1919, 1920, 1921, 1922, 1923, 1924, 1925, 1926, 1927, 1928, 1929, 1930, 1931, 1932, 1933, 1934, 1935, 1936, 1937, 1938, 1939, 1940, 1941, 1942, 1943, 1944, 1945, 1946, 1947, 1948, 1949, 1950, 1951, 1952, 1953, 1954, 1955, 1956, 1957, 1958, 1959, 1960, 1961, 1962, 1963, 1964, 1965, 1966, 1967, 1968, 1969, 1970, 1971, 1972, 1973, 1974, 1975, 1976, 1977, 1978, 1979, 1980, 1981, 1982, 1983, 1984, 1985, 1986, 1987, 1988, 1989, 1990, 1991, 1992, 1993, 1994, 1995, 1996, 1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197

Sigue siendo el juego más rápido

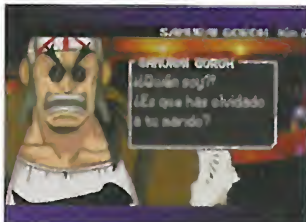
F-ZERO GP LEGEND

Cuidado, la segunda entrega de este legendario juego viene a toda caña y trae un montón de novedades. ¡Ojo que ya llega!



LEYENDAS DE LA VELOCIDAD

CUARENTA CAPÍTULO PARA OCHO CORREDORES. El modo historia ofrece cinco capítulos por corredor que nos plantean retos como eliminar rivales, evitar que nos alcancen... Y todo esto presentado en magníficas ilustraciones con aire de manga.



Podrás resolver los problemas conyugales de S. Goroh...



¡Incluso contamos con estrellas invitadas de la talla de Mr. EAD!!



Basta fijarse un poco en la profundidad de los escenarios y en los detalles de las naves, para apreciar una notable mejora gráfica con respecto a la entrega anterior.



Los nuevos circuitos están repletos de saltos imposibles y vertiginosas curvas.



Enfrentarse a un campo de minas corriendo en grupo es muy peligroso.

Vuelve el Capitán Falcon a ponerse en la parrilla de salida de nuestra GBA, y trae consigo la **velocidad extrema y el ritmo de juego frenético** que ya conocíamos. Claro que estaréis de acuerdo en que esto se hubiese quedado un poco soso si se limitase a presentarnos nuevos trazados. Pero tranquilos, porque «F-Zero GP Legend» es **mucho más que una simple secuela**. «F-Zero» ha ampliado sus límites también en GBA y nos ofrece **varios modos de juego totalmente novedosos**, un movimiento más (el ataque lateral), además de los

esperados nuevos circuitos, que son más largos, más espectaculares e incluso algo más complicados, para que los **jugadores expertos** tengan también su debido aliciente.

Con argumentos de sobra

La primera opción que vais a encontrar en el menú es una de las novedades más sonadas de este cartucho. El **modo historia** nos llevará a través de **40 capítulos** por las diferentes historias de ocho conocidos corredores de la saga. Los objetivos son variados (no sólo ganar), y lo cierto es que se agradece

un poco de originalidad entre tanta carrera. Igual de interesante es el nuevo **Zero Test**, un modo que **consta de 48 pequeñas pruebas** subdivididas en cuatro "carnets" y que los pilotos más experimentados sabrán apreciar (aprende a trazar o lo llevas claro). Por supuesto, seguimos teniendo el clásico **Grand Prix**, además de un **divertido modo multijugador** más todo lo que había en la entrega anterior, potenciado por cierta **mejora gráfica** que se hace notar. Así que entre unas cosas y otras, la conclusión está clara: es igual de rápido y dura mucho más.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: NINTENDO
- Tipo de juego: VELOCIDAD
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Jugadores: 1-4
- Passwords: NO
- Batería: SI
- Datos: 20 CIRCUITOS, 30 NAVES, 5 MODOS DE JUEGO
- Precio: 39,95 €
- A la venta: YA A LA VENTA

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

Decorados con profundidad y detalle en las naves.

91

SONIDO

Efectos a gran nivel y voces muy bien recreadas (en inglés).

87

JUGABILIDAD

Una vez hechos al ritmo de juego, es puro espectáculo.

94

DURACIÓN

Muchos modos nuevos y algunos realmente difíciles.

96

TOTAL 95

▲ El ritmo de juego brutal; la cantidad de modos nuevos.

▼ Puede resultar difícil al que llega de nuevas...

VALORACIÓN

Esta segunda entrega incorpora muchas novedades, pero sin variar un ápice su típico estilo. Totalmente recomendable para los pilotos "portátiles".

CONCURSO



¡¡GRAN REGALO POKÉMON!!

¡¡Participa, hay 5 espectaculares MEGAPAK en juego!!

5 SORTEAMOS
MEGAPAK
de «Pokémon
Colosseum»



**El MEGAPAK
incluye...**



«Pokémon
Colosseum»
de Nintendo
GameCube



Tarjeta de
Memoria 251
para Nintendo
GameCube



Cable de conexión
Nintendo GameCube
y GB Advance



«Pokémon Box»
para Nintendo
GameCube



Consola
Nintendo
GameCube
color negro

Para participar, sólo tienes que enviar un
mensaje de texto al 5354 desde tu
móvil poniendo la **palabra: colosseum**
+ (espacio) datos personales

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 15 de julio de 2004.

REVISTA OFICIAL

Nintendo
GAMING 24/7.

NINTENDO
GAMECUBE

Nintendo
Acción

© 2004 Pokémon. © 1995-2004 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK Inc. Developed by Genius Sonority Inc.
TM and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2004 Nintendo.

GUÍA DE COMPRAS

007 TODO O NADA

► EA GAMES
► 59,95 €
► Acción
► 1-4 J

Bond protagoniza un películón que sólo se estrena en tu GC. Actores de verdad y la acción que esperabas.

Puntuación 93

ASTERIX Y OBÉLIX

► NINTENDO
► 49,95 €
► Acción
► 1 J

Un juego clavado al cómic, con mucha pelea, puzzles y situaciones de lo más cómico.

Puntuación 86

1080° AVALANCHE

► NINTENDO
► 59,95 €
► Snowboard
► 1-4 J

El snow más espectacular. Compíte contra los mejores surfers, muestra tus trucos, y haz frente a la avalancha.

Puntuación 90

BEYOND GOOD & EVIL

► UBISOFT
► 59,95 €
► Aventura de acción
► 1 J

Una aventura con lucha, exploración, fotografía, buen guión y mejor doblaje. Una agradable sorpresa.

Puntuación 91

BILLY HATCHER

► SEGA
► 59,95 €
► Plataformas
► 1-4 J

Plataformas y acción innovadoras y frescas, con toda la energía del "Sonic Team". Banda sonora de lujo.

Puntuación 89

DRAGON BALL Z BUDOKAI

► ATARI
► 59,95 €
► Lucha
► 1-2 J

Con un estilo de lucha propio y una perfecta recreación del anime, este juego llega dispuesto a arrasarse.

Puntuación 91

ENTER THE MATRIX

► ATARI
► 29,99 €
► Acción
► 1 J

Recuperamos este juego de acción porque acaba de bajar de precio. ¿Todavía no te has hecho con él?

Puntuación 89

EL RETORNO DEL REY

► EA GAMES
► 62,95 €
► Acción 3D
► 1-2 J

La última parte de la trilogía vuelve a traernos la mejor acción con un modo a dobles que te deja flipado.

Puntuación 92

FIFA FOOTBALL 2004

► EA SPORTS
► 62,95 €
► Fútbol
► 1-4 J

La edición más completa que hemos visto. La que tiene más números, más equipos, más efectos gráficos y un nuevo nivel de simulación. El control ha variado respecto a la edición anterior para dejarnos tomar más decisiones.

Puntuación 97

ETERNAL DARKNESS

► NINTENDO
► 29,95 €
► Aventura de terror
► 1 J

En este juego vas a pasar miedo. El guión y la puesta en escena son de película de terror. Pero no el precio.

Puntuación 93

F. F. CRYSTAL CHRONICLES

► SQUARE ENIX
► 59,95 €
► Acción RPG
► 1-4 J

De lo mejor que vas a encontrar en RPG para tu GameCube. El mejor sin duda si elegimos jugar cuatro, cada uno con su Game Boy Advance conectada. El cable link viene de serie, eso ya lo sabes. La diversión la ponéis vosotros, ¿vale?

Puntuación 96

LA NOVEDAD DEL MES

HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN

► EA Games
► 59,95 €
► Aventura
► 1 J

Esta aventura de Harry Potter la jugarás por triplicado. Controla a Harry, Ron y Hermione, y descubre el secreto del prisionero de Azkaban. Sus detallados gráficos, su mágico ambiente y su variado desarrollo te atrapan sin remedio.

Puntuación 92

F-ZERO GX

► NINTENDO
► 59,95 €
► Velocidad
► 1-4 J

El dios de la velocidad se ha materializado en un juego de Cube. Esta nueva entrega del futurista «Zero» añade a la velocidad un desafiante modo historia que permite configurar y crear nuestras propias naves. La pasada.

Puntuación 97

HARRY POTTER Y LA PIEDRA...

► EA GAMES
► 62,95 €
► Aventura
► 1 J

Si te gustó la Cámara Secreta, éste te va a encantar. En la misma línea, con mejores gráficos y mayor diversión.

Puntuación 92

HARRY POTTER Y LA CÁMARA...

► EA GAMES
► 64,95 €
► Aventura
► 1 J

Eficaz desarrollo y jugabilidad totalmente equilibrada. Si te gusta Harry Potter, no te lo puedes perder.

Puntuación 91

KIRBY AIR RIDE

► NINTENDO
► 59,95 €
► Carreras
► 1-4 J

Al estilo «Mario Kart», los Kirbys te invitan a correr, pero con una novedad: no hay acelerador.

Puntuación 89

LAS DOS TORRES

► EA GAMES
► 64,95 €
► Acción
► 1 J

Imagínate, en mitad de la acción de la película. Los mismos héroes, escenarios, armas... ¡espectacular!

Puntuación 91

LOS SIMS TOMAN LA CALLE

► EA GAMES
► 64,95 €
► Simulador de vida
► 1 J

Toda una experiencia. Sal de casa, encuentra un trabajo, relaciónate con los demás... ¡como la vida misma!

Puntuación 90

LUIGI'S MANSION (PLAYER'S CHOICE)

► NINTENDO
► 29,95 €
► Aventura
► 1 J

¿Pero todavía no te has hecho con esta "fantasma" aventura? Con este precio, estás metiendo la pata...

Puntuación 90

MARIO GOLF

► NINTENDO
► 59,95 €
► Golf
► 1-4 J

Con Mario, el golf es otra cosa. Más divertido, más dinámico, mucho más loco. ¡Y están todos tus héroes!

Puntuación 90

MARIO KART: DOUBLE DASH!!

► NINTENDO
► 59,95 €
► Carreras
► 1-16 J

No es la primera vez que Mario y sus colegas se ponen a correr. Pero sí es nuevo que haya dos pilotos por kart, y que cada jugador pueda controlar a uno de ellos. ¡Y además incluye un modo extra para jugar hasta 16!

Puntuación 97

MARIO PARTY 4 (PLAYER'S CHOICE)

► NINTENDO
► 29,95 €
► Tablero
► 1-4 J

Un juego para vivir semanas alegres junto a tres amigos. Auténticamente irresistible, y más a su nuevo precio.

Puntuación 91

MARIO PARTY 5

► NINTENDO
► 59,95 €
► Tablero
► 1-4 J

Tiene más diversión, más modos de juego y un modo historia flipante. ¡Por supuesto juegalo en compañía!

Puntuación 93

MEDAL OF HONOR RISING SUN

► EA GAMES
► 64,95 €
► Acción 3D
► 1-4 J

Desarrollo variado, nivel de realismo por las nubes y una ambientación de lujo. ¡Esta guerra sí que mola!

Puntuación 93

METAL GEAR: THE TWIN SNAKES

► KONAMI
► 59,95 €
► Espionaje
► 1 J

Te va a sorprender esta versión exclusiva para GameCube de la serie de espionaje más aclamada. Tiene un motor gráfico flipante, ofrece total libertad de acción y te atraparás al instante. Y bueno, tiene subtítulos en castellano...

Puntuación 96

METROID PRIME (PLAYER'S CHOICE)

► NINTENDO
► 29,95 €
► Aventura
► 1 J

«Metroid» estrena un género que creará una legión de adeptos, las aventuras en 3D. Por eso los chicos de Nintendo acaban de incluirlo en su flipante línea Player's Choice, a un precio de risa. Si te van los retos, hazte con él ya mismo.

Puntuación 99

MISSION: IMPOSSIBLE

► ATARI
► 59,95 €
► Espionaje
► 1 J

De lo mejor que podréis encontrar en el género de espías. Tiene grandes rivales, pero aguanta el tirón.

Puntuación 92

NBA LIVE 2004

► EA SPORTS
► 62,95 €
► Baloncesto
► 1-4 J

Una nueva edición que potencia aún más el realismo, buscando un control perfecto de las jugadas.

Puntuación 94

NBA STREET VOL. 2

► EA SPORTS
► 65,95 €
► Baloncesto
► 1-4 J

Resulta excitante jugar al basket en plena calle con las estrellas de la NBA. Promete jugadas de fantasía.

Puntuación 92

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

► EA GAMES
► 64,95 €
► Conducción
► 1-2 J

Una entrega especial para fans del mundo del motor que se pirren por el "tuning". Decir que vamos a cambiar el aspecto de los coches no sería suficiente. Porque además las carreras tienen una calidad tremenda.

Puntuación 95

PITFALL THE LOST EXPEDITION

► ACTIVISION
► 59,95 €
► Aventura
► 1 J

Puzzles, plataformas, exploración, escenarios muy selváticos... Un muy buen juego... con textos en inglés.

Puntuación 88

PIKMIN (PLAYER'S CHOICE)

►NINTENDO ►Aventura-puzzle
►29,95 € ►1 J

La genial aventura diseñada por Miyamoto, todavía más atractiva. ¿Aún no te has hecho con ella?

Puntuación 90

POKÉMON CHANNEL

►NINTENDO ►Aventura
►29,95 € ►1 J

Nace el Canal Pikachu para deleite de los fans Pokémon. Un juego muy especial, con detalles geniales.

Puntuación 90

POKÉMON COLOSSEUM

►NINTENDO ►RPG Combate
►59,95 € ►1-4 J

El primer RPG de Pokémon para GC es una pasada. No sólo porque incluye dos modos de juego que le dan vida ilimitada, sino también porque su aspecto, su nueva estética, sus gráficos, son absolutamente originales.

Puntuación 98

PRINCE OF PERSIA

►UBISOFT ►Acción plataformas
►59,95 € ►1 J

Ayuda al príncipe a atravesar un palacio lleno de plataformas, combates y puzzles. Lo agradecerás.

Puntuación 92

RAYMAN 3

►UBISOFT ►PLATAFORMAS
►59,95 € ►1-4 J

Las plataformas más geniales se dan la mano con la acción más cañera. Su desarrollo os atrapará, seguro.

Puntuación 92

RE CODE VERONICA X

►CAPCOM ►Aventura de terror
►44,95 € ►1 J

Nueva entrega de la saga para Cube. El juego es buenísimo, pero los gráficos se han quedado algo atrás.

Puntuación 85

RESIDENT EVIL ZERO

►CAPCOM ►Aventura de terror
►64,95 € ►1 J

El nuevo Resident te lleva al origen de la saga, con un juego que mejora a todos los niveles el primer RE.

Puntuación 94

ROGUE OPS

►KEMCO ►Espionaje
►59,95 € ►1 J

Un buen juego de espías que destaca por su jugabilidad y un guión que promete situaciones muy tensas.

Puntuación 83

R: RACING

►NAMCO ►Acción 3D
►59,95 € ►1-2 J

Apuesta por la simulación. Coches reales que se pilotan de forma realista Y gratis, «Pacman VS» para 4.

Puntuación 87

SERIOUS SAM

►TAKE2 ►Acción 3D
►39,95 € ►1-4 J

Acción y espectáculo a tope en un shooter que no te dejará un momento de descanso. ¡Y con humor, conste!

Puntuación 88

SONIC HEROES

►SEGA ►Arcade
►59,95 € ►1-2 J

Es más rápido, divertido y original que sus "hermanos", pero también pierde algo de aventura.

Puntuación 90

SOUL CALIBUR II

►NAMCO ►Lucha
►59,95 € ►1-2 J

El juego de lucha que debes tener. Una compra obligada, sí; e incluso la presencia de Link recomienda el uso y disfrute de una GameCube. Sí, la han bajado de precio y es toda una ganga. Hazte con los dos, no te arrepentirás.

Puntuación 97

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

- 1 POKÉMON COLOSSEUM
- 2 METAL GEAR SOLID: TTS
- 3 FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES
- 4 POKÉMON CHANNEL
- 5 SUPER SMASH BROS MELEE
- 6 METROID PRIME
- 7 MARIO KART DOUBLE DASH
- 8 SUPER MARIO SUNSHINE
- 9 TETRIS WORLDS
- 10 MISSION IMPOSSIBLE

STARFOX ADV. (PLAYER'S CHOICE)

►NINTENDO ►Aventura
►29,95 € ►1 J

El zorro de Nintendo da la campanada en calidad gráfica, jugable y ahora también en precio. Te espera una profunda aventura, cargada de detalles que te colmarán de felicidad, y pondrán la envidia en cara ajena.

Puntuación 96

STAR WARS: REBEL STRIKE

►LUCASARTS ►Shooter 3D
►59,95 € ►1-2 J

Lo que queráis oír. Ha mejorado la anterior entrega. Aunque para que no la olvidemos, se ha incluido en «Rebel Strike» en modo cooperativo. Esto, unido al filón de extras y novedades, convierten el juego en todo un puntazo.

Puntuación 98

SPLINTER CELL

►UBISOFT ►Juego de espías
►59,95 € ►1 J

Un aventura impecable, con una conexión con Game Boy Advance que te deja flipado. Imprescindible.

Puntuación 93

SUPER MARIO S. (PLAYER'S CHOICE)

►NINTENDO ►Aventura-Plataformas
►29,95 € ►1 J

¡Las mejores plataformas para Cube, a un precio de lujo! Disfruta de su apartado técnico sobresaliente, sus retos y su jugabilidad, por menos de 30 Euros. La felicidad existe, querido jugador, y está aquí mismo.

Puntuación 95

SUPER SMASH B. (PLAYER'S CHOICE)

►NINTENDO ►Lucha
►29,95 € ►1-4 J

Los grandes héroes de Nintendo protagonizan un juego de lucha muy original, con un nivel técnico por las nubes y una capacidad de adicción que te va a pegar a la pantalla, a ti y a tres amigos, durante muchos días. ¡Precio "pa'flipar"!

Puntuación 95

TAK Y EL PODER JUJU

►THQ ►Aventura 3D
►59,95 € ►1 J

Aventura y plataformas con un gran sentido del humor. Es original y seguro que consigue divertirte.

Puntuación 86

TIME SPLITTERS 2

►EIDOS ►Shooter 3D
►59,95 € ►1-4 J

Una historia original, una gran oferta en modos multijugador. Técnicamente impecable. Sin duda uno de los que más nos han impresionado. Por el nivel de I.A. de los rivales, el control suave, la duración y la original historia.

Puntuación 95

VIEWTIFUL JOE

►CAPCOM ►Beat'em Up
►62,95 € ►1 J

Un juego de acción espectacular. Con una jugabilidad sorprendente y un apartado visual de caerse de boca.

Puntuación 91

WARIO WORLD

►NINTENDO ►Plataformas
►59,95 € ►1-4 J

En la línea de sus clásicos de Game Boy, sólo que en 3D. Te vas a flipar con los movimientos de Wario.

Puntuación 88

WAVE RACE BLUE STORM

►NINTENDO ►Carreras
►44,95 € ►1-4 J

Un prodigio de la técnica al servicio de la diversión. Es como estar cabalgando sobre olas vivas.

Puntuación 90

ZELDA: WIND WAKER

►NINTENDO ►Acción-Rol
►69,95 € ►1 J

La historia del juego, los personajes, la traducción, el control, la banda sonora, las mazmorras... Todo en «Wind Waker» deja alucinado, y más aún su jugabilidad y el carisma del héroe. Por eso lleva esta nota. Lo mejor que se ha visto.

Puntuación 100

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES SHOOTERS 3D

1. STAR WARS REBEL STRIKE
2. 007 TODO O NADA
3. TIME SPLITTERS 2
4. MEDAL OF HONOR RISING SUN
5. STAR WARS ROGUE LEADER

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO SUNSHINE
2. SONIC HEROES
3. PRINCE OF PERSIA
4. RAYMAN 3
5. WARIO WORLD

LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. MARIO KART DOUBLE DASH!!
2. NEED FOR SPEED UNDERGROUND
3. FIFA 2004
4. NBA STREET VOL. 2
5. R: RACING

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. ZELDA: THE WIND WAKER
2. POKÉMON COLOSSEUM
3. FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES
4. METROID PRIME
5. HARRY POTTER Y EL PRISIONERO...
6. STARFOX

LOS MEJORES DE LUCHA-ACCIÓN

1. SOUL CALIBUR II
2. EL RETORNO DEL REY
3. SUPER SMASH BROS MELEE
4. TRUE CRIME
5. VIEWTIFUL JOE

GUÍA DE COMPRAS

ADVANCE WARS 2



▶NINTENDO ▶Estrategia
▶39,95 € ▶1-4 J

Una prolongación de la primera entrega, con nuevos mapas y la posibilidad de combatir a cuatro.

Puntuación 93

BANJO-KAZOOIE



▶THQ ▶Acción-Plataformas
▶49,95 € ▶1-4 J

En la línea de sus buenisísimos juegos de N64. Gráficos geniales, muchos desafíos, y una pareja filipante.

Puntuación 90

BRUCE LEE



▶VIVENDI ▶Beat'em Up
▶24,95 € ▶1 J

Realistas movimientos, enemigos inteligentes, armas para recoger y usar, jefazos finales... Muy bueno.

Puntuación 90

BUSCANDO A NEMO

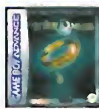


▶THQ ▶Aventura
▶49,95 € ▶1 J

Una aventura para los más jóvenes, y para todos a los que les gustó la película. Enseguida se sumergirán.

Puntuación 84

COMUNIDAD DEL ANILLO



▶VIVENDI UNIVERSAL ▶Rol
▶29,95 € ▶1 J

La versión oficial de 'El Señor de los Anillos', el libro de Tolkien, es una aventura rolera muy profunda.

Puntuación 89

CRASH 2



▶VIVENDI ▶Plataformas
▶52,95 € ▶1-2 J

Si quieres disfrutar toda la emoción de las plataformas más clásicas, en 2D y 3D, juega con el "perro loco 2".

Puntuación 90

DONKEY KONG COUNTRY



▶NINTENDO ▶Plataformas
▶39,95 € ▶1-2 J

Más de 1.000 piruetas, ajustada jugabilidad e increíble banda sonora. Pruébalo, no te arrepentirás.

Puntuación 94

DRAGON BALL Z TAIKETSU



▶ATARI ▶Lucha
▶49,95 € ▶1-2 J

Combate con tus héroes favoritos en un juego que garantiza duración, pero se queda corto en gráficos.

Puntuación 80

DRAGON BALL Z II



▶ATARI ▶Rol-Aventura
▶49,95 € ▶1-4 J

Si eres un fan de la serie, te lo tienes que comprar. Incluye todo lo que esperas: combate, aventura...

Puntuación 85

EL RETORNO DEL REY



▶EA GAMES ▶Acción/Aventura
▶49,95 € ▶1-2 J

Perfecto cierre para la trilogía. Rebosa acción y es fiel a la peli, así que, si te va la marcha...

Puntuación 91

F-ZERO GP LEGEND

▶NINTENDO ▶Velocidad
▶44,95 € ▶1 J



El sistema de juego no cambia en esta nueva entrega. Todo es rápido como una centella. Pero sí que ha habido novedades, entre ellas varios modos de juego que añaden originalidad y nuevos objetivos, y circuitos, claro, más largos y más complejos, para que los expertos encuentren alientes.

Puntuación 95

F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY



▶NINTENDO ▶Velocidad
▶42,00 € ▶1-4 J

No hay un juego más rápido. «F-Zero» es vertiginoso, un ciclón. Pero controlable, y sin parones.

Puntuación 90

FIFA 2004



▶EA SPORTS ▶Fútbol
▶49,95 € ▶1-2 J

El mejor juego de fútbol. Derrocha realismo, jugabilidad, y una base de datos con más de 300 equipos.

Puntuación 94

FINAL FANTASY TACTICS



▶NINTENDO ▶Rol
▶44,95 € ▶1-2 J

Los "roleros" más puristas buscaban un juego así. Con muchos combates por turnos para darle al "coco".

Puntuación 94

GOLDEN SUN



▶NINTENDO ▶Rol
▶45,00 € ▶1-2 J

Un fenomenal RPG que nos sumerge en una historia de magia y batallas. Entre 30 y 60 horas de juego.

Puntuación 94

GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA



▶NINTENDO ▶Rol
▶44,95 € ▶1-2 J

La admiración que levantó la primera parte hará que caigas rendido ante esta nueva entrega. La razón es muy simple: encuentras lo que buscas. Una leyenda que pone los pelos de punta, una aventura absorbente, acción, y el glamour de un juego que ya es mucho más que un juego.

Puntuación 97

HAMTARO ROMPECORAZONES



▶NINTENDO ▶Aventura/Rol
▶44,95 € ▶1-4 J

Perfecto para iniciarse en el Rol. Divertido, facción y con personajes encantadores. Para tu hermanito.

Puntuación 85

HARRY POTTER 2



▶EA GAMES ▶Aventura
▶54,95 € ▶1 J

Consigue transmitir toda la emoción y el misterio del libro, a través de un sistema de juego bien estructurado.

Puntuación 91

HARRY POTTER QUIDDITCH



▶EA GAMES ▶Deportes
▶49,95 € ▶1-2 J

Quidditch en estado puro. Buenas animaciones, todo muy fiel al libro, pero puede volverse repetitivo.

Puntuación 85

KIRBY NIGHTMARE



▶NINTENDO ▶Plataformas
▶44,95 € ▶1 J

Lo último de Kirby es entretenido, variado, te hará reír, emocionarte y hasta algo de ejercicio físico.

Puntuación 92

LAS DOS TORRES



▶ELECTRONIC ARTS ▶Acción
▶54,95 € ▶1-4 J

La segunda entrega viene cargada de mucha acción con toquecitos de Rol. Homenaje al abismo de Helm.

Puntuación 91

LA NOVEDAD DEL MES



▶NINTENDO ▶Plataformas
▶39,95 € ▶1-4 J

La mejor aventura Kong que jugaréis. Esta vez son Diddy y Dixie, su novia mona, los héroes, pero el efecto es el mismo, un plataformas jugabilísimo, divertido, difícil e ingenioso. No se le puede pedir más a los monos.

Puntuación: 96

LEGEND OF ZELDA



▶NINTENDO ▶Rol
▶39,95 € ▶1-4 J

Es ya un clásico de estas páginas y de las listas de ventas. Lo último de Link pone en juego una historia atractiva, desarrollo super jugable y un multijugador que es una grandísima aventura en sí mismo. Se llama "Four Swords" y no deja titeres con cabeza. Como veis, razones para triunfar no le faltan.

Puntuación 97

LOS SIMS TOMAN LA CALLE



▶EA GAMES ▶Simulador de vida
▶49,95 € ▶1 J

Más que una versión de GC, una formidable adaptación de la vida SIMS para nuestra portátil.

Puntuación 91

MARIO KART SUPER CIRCUIT



▶NINTENDO ▶Velocidad
▶42,00 € ▶1-4 J

Es el líder indiscutible en velocidad. Y además ofrece un control genial y un glorioso modo multijugador.

Puntuación 95

MARIO & LUIGI

▶NINTENDO ▶Rol
▶44,95 € ▶1-2 J



Los dos geniales hermanos se montan una aventura llena de humor y diversión. Está basada en el clásico «Paper Mario» de N64, y nos ofrece buen Rol con un toque original que nos lleva a recorrer los escenarios a base de saltos. Ah, y la historia es... esto... os va a hacer reír, sin duda.

Puntuación 95

MAX PAYNE



▶ROCKSTAR GAMES ▶Acción
▶24,95 € ▶1 J

Max sorprende a los usuarios de GBA con un título adulto y un "tiempo bala" de caerse de boca.

Puntuación 90

MEDAL OF HONOR



▶EA GAMES ▶Acción
▶49,95 € ▶1-2 J

Formidable arcade con vista aérea, ambientación perfecta y jugabilidad como pocos cartuchos ofrecen.

Puntuación 91

MEGAMAN BATTLE NETWORK 3



▶CAPCOM ▶Rol
▶47,95 € ▶1-2 J

Un juego de Rol lleno de secretos, largo y muy divertido, que incluye un innovador sistema de combate.

Puntuación 87

MEGAMAN ZERO 2



▶CAPCOM ▶Acción
▶49,95 € ▶1-2 J

Vuelve el héroe con un juego de alto nivel de acción, muchos tiros y un nivel de dificultad algo elevado.

Puntuación 88

METROID FUSION



▶NINTENDO ▶Aventura
▶44,95 € ▶1 J

Si buscáis una aventura total, este cartucho colma todas las expectativas. Controlamos a Samus, cazarecompensas espacial, y debemos recorrer un gigantesco mundo atestado de peligrosos alienígenas, ingeniosos puzzles y zonas secretas. La genial ambientación os mete de lleno en la acción.

Puntuación 95

METROID ZERO MISSION



▶NINTENDO ▶Aventura
▶39,95 € ▶1 J

La saga protagonizada por Samus sigue dando alegrías en GBA. En esta ocasión nos ofrece una revisión del primer «Metroid», el de NES, con más habilidades, un nuevo nivel de infiltración (donde veremos a la heroína sin su traje) y por supuesto gráficos, sonidos y emociones "made in GBA".

Puntuación 95

POKÉMON PINBALL

►NINTENDO ►Pinball
►39,95 € ►1 J



Una explosión de jugabilidad, un tesoro caído del cielo para tu GBA. Dos mesitas llenas de iconos Pokémon, para capturar a los 201 a base de bolazos, rampas, 6 niveles de bonus, tienda de objetos... ¡¡Todo un fenómeno que hará que no te despegues de tu Game Boy en muchos meses!

Puntuación 97

POKÉMON RUBÍ Y ZAFIRO

►NINTENDO ►Rol
►44,95 € ►1-4 J



Pero... ¿todavía no te has hecho con las últimas ediciones? ¿A qué esperas para disfrutar de la mejor aventura Pokémon que se ha diseñado nunca? ¡Pues, corriendo a por los cartuchos!

Puntuación 98

PRINCE OF PERSIA

►UBISOFT ►Plataformas-acción
►44,95 € ►1 J



Un príncipe acróbata con el que vamos a vivir una atractiva aventura plataforma. ¡Qué bien se mueve!

Puntuación 90

RAYMAN 3

►UBISOFT ►Plataformas
►49,95 € ►1-2 J



Rayman atrapa a cualquier público, es gracioso, variado y bonito; y tiene un nivel de dificultad bien ajustado.

Puntuación 93

SABREWOLF

►THQ ►Aventura/plataformas
►49,95 € ►1 J

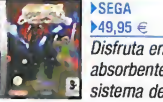


Estudiada combinación de aventura, plataformas, exploración y puzzles, al más puro estilo RARE.

Puntuación 90

SHINING FORCE

►SEGA ►RPG Estrategia
►49,95 € ►1 J



Disfruta en tu GBA con su historia absorbente y su "curradísimo" sistema de combate por turnos.

Puntuación 90

SONIC ADVANCE 2

►SEGA ►Plataformas
►49,95 € ►1-4 J



El nuevo plataformas de Sonic ha subido la velocidad y tiene nuevo diseño de niveles y multijugador.

Puntuación 93

SONIC ADVANCE 3

¡NUEVO!

►SEGA ►Plataformas
►49,95 € ►1-2 J



El erizo sorprende, y no sólo por su rapidez, sino por su innovador sistema de juego por parejas.

Puntuación 93

SONIC BATTLE

►THQ ►Lucha
►49,95 € ►1-4 J



La "familia" Sonic se ha marcado su particular "Smash Bros." sólo que en GBA y con cables. ¡A probarlo!

Puntuación 88

SONIC PINBALL PARTY

►SEGA ►Pinball
►49,95 € ►1-4 J



Un digno rival del pinball de los Pokémon. Destaca por su variedad y flipantes modos de juego.

Puntuación 91

SPLINTER CELL

►UBISOFT ►Acción
►49,95 € ►1 J



La aventura se muestra en 2D, pero con una calidad técnica altísima, y una jugabilidad más que estudiada.

Puntuación 92

SPLINTER CELL: PANDORA T.

►UBI SOFT ►Acción
►44,95 € ►1 J



Sam vuelve a GBA con una aventura tan potente como la primera entrega, y muchas novedades.

Puntuación 93

SPYRO: SEASON OF ICE

►VIVENDI ►Aventura-acción
►29,95 € ►1 J



Esta aventura rezuma calidad, buen humor, jugabilidad y variedad. Spyro salta, planea y escupe fuego y hielo.

Puntuación 88

SPYRO: SEASON OF FLAME

►VIVENDI ►Plataformas
►52,95 € ►1 J



Una gran segunda parte. Incluye vista isométrica, escenarios coloristas y tres mundos enormes.

Puntuación 89

STREET FIGHTER ALPHA 3

►CAPCOM ►Lucha
►49,95 € ►1-2 J



La recreativa en tu superportátil. Una conversión de lujo con los 33 luchadores y modo versus con cable.

Puntuación 93

STUNTMAN

►ATARI ►Conducción
►49,95 € ►1 J



Algo más que un simple juego de coches. Eres un especialista y te enfrentarás a muchos desafíos.

Puntuación 92

SUPER MARIO ADVANCE

►NINTENDO ►Plataformas
►41,95 € ►1-4 J



Tiene plataformas por un tubo, cuatro protagonistas, 20 niveles y un multijugador increíble.

Puntuación 91

SUPER MARIO WORLD

►NINTENDO ►Plataformas
►37,95 € ►1-4 J



96 mundos para explorar sin parar con Mario y/o Luigi. Incluye «Mario Bros.», el gran multijugador.

Puntuación 94

SUPER MARIO ADVANCE 4

►NINTENDO ►Plataformas
►39,95 € ►1-4 J



Versión para tu portátil de «Super Mario Bros. 3» de NES, quizá el mejor juego de Mario que se ha diseñado hasta el momento. Su tremenda jugabilidad y altísima duración lo sitúan directamente por encima del resto de geniales Marios de Game Boy. Y eso es decir mucho, porque todos son buenísimos.

Puntuación 96

LOS MÁS VENDIDOS DE GBA EN CENTRO MAIL

1. POKÉMON RUBÍ
2. POKÉMON ZAFIRO
3. METROID ZERO MISSION
4. YU-GI-OH WORLD CHAMP. 2004
5. SUPER MARIO ADVANCE 4
6. SWORD OF MANA
7. POKÉMON PINBALL
8. HANTARO ROMPECORAZONES
9. BUSCANDO A NEMO
10. YU-GI-OH! CARTAS SAGRADAS

SUPER STREET FIGHTER II

►CAPCOM ►Lucha
►29,95 € ►1-2 J



¿Revivir el mayor bombazo de la historia de los videojuegos en tu GBA? ¡Me apunto, colega!

Puntuación 90

SWORD OF MANA

►SQUARE ENIX ►RPG Acción
►39,95 € ►1 J



Una de las sagas más famosas de los 16 bits es ahora un juego de ROL que te dejará alucinado.

Puntuación 91

V-RALLY 3

►ATARI ►Carreras
►54,95 € ►1-2 J



Llega el juego de rallies definitivo para Game Boy Advance. Y tenía que ser de «V-Rally», una saga plagada de éxitos. La tercera entrega combina tecnología de otro planeta (coches renderizados, ¡vista subjetiva!!, velocidad, suavidad) con un altísimo nivel de jugabilidad. Nueva generación.

Puntuación 95

WARIO LAND 4

►NINTENDO ►Plataformas
►41,95 € ►1 J



Wario deja a un lado la inmortalidad de anteriores entregas y plantea una mecánica sugerente y atractiva.

Puntuación 91

WARIO WARE

►NINTENDO ►Habilidad
►34,95 € ►1-2 J



Imaginad que metéis docientas maquinillas "hand-held" en un solo cartuchos. Pues, ¡diversión a tope!

Puntuación 94

YOSHI'S ISLAND

►NINTENDO ►Plataformas
►44,95 € ►1-4 J



48 maravillosos mundos plagados de detalles, enemigos y secretos. Gran jugabilidad y mejores gráficos.

Puntuación 94

YU-GI-OH! TOURNAMENT 2004

►KONAMI ►Cartas
►44,95 € ►1-2 J



La mejor forma de conocer a fondo este juego de cartas. Además, se hace interminable. ¡Más cartas!

Puntuación 90

YU-GI-OH! CARTAS SAGRADAS

►KONAMI ►Juego de cartas
►44,95 € ►1 J



Esta nueva entrega incluye aventura y exploración en plan RPG. Lo que le faltaba al juego de cartas.

Puntuación 88

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO ADVANCE 4
2. DONKEY KONG COUNTRY 2
3. SONIC 3
4. YOSHI'S ISLAND
5. BANJO-KAZOOIE

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. POKÉMON RUBÍ Y ZAFIRO
2. GOLDEN SUN LA EDAD PERDIDA
3. LEGEND OF ZELDA
4. FINAL FANTASY TACTICS
5. METROID ZERO MISSION
6. SWORD OF MANA

LOS MEJORES DE ACCIÓN

1. SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
2. CT SPECIAL FORCES 2
3. EL RETORNO DEL REY
4. MEDAL OF HONOR: INFILTRATOR
5. SPLINTER CELL

LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. FIFA FOOTBALL 2004
2. F-ZERO GP LEGEND
3. V-RALLY 3
4. MARIO KART
5. TOP GEAR RALLY

LOS MEJORES DE LUCHA

1. STREET FIGHTER ALPHA 3
2. SUPER STREET FIGHTER II
3. DRAGON BALL Z TAIKETSU
4. SONIC BATTLE
5. MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

POKÉMON COLOSSEUM

PRIMERA
ENTREGA

**PRIMERA
ENTREGA**

- ▶▶ **Localiza a todos los Pokémon Oscuros de Aura.**
- ▶▶ **Sigue la historia paso a paso y purifica su corazón.**
- ▶▶ **Los mejores ataques para vencer a los jefes.**

Atención entrenador, antes de empezar a jugar lee atentamente estos trucos. Seguro que con ellos afrontarás la aventura de otra manera...

Siempre que tengas la oportunidad de combatir, procura tener muy presente los **tipos de Pokémon a los que te enfrentas en cada coliseo.**

Contra cada tipo existen tipos de ataques que son muy efectivos, y también puede que haya otros que apenas les dañen. Por ejemplo, un Pokémon de fuego será muy vulnerable a los ataques de tipo agua, tierra y roca. Pero si usas contra él ataques de tipo fuego, planta, hielo, bicho y acero, seguro que le da la risa. Supongamos que tenemos que enfrentarnos a un Pokémon de fuego como Entei y que en tu equipo tienes un Pokémon de agua como Suicune que sabe Surf, un ataque de agua con potencia 95. Como Suicune es de tipo agua, la potencia de Surf se multiplicará por 1.5, pero como los ataques de agua son muy efectivos sobre el tipo fuego también habrá que multiplicar por 2. Así la potencia total del ataque Surf sobre Entei será de $1.5 \times 2 \times 95 = 285$. Lo entenderás mejor leyendo la tabla que está justo a tu derecha. Como siempre, está garantizada por los expertos de la revista.



DATOS CLAVE PARA GANAR TODOS LOS COMBATES

TIPO RIVAL POKÉMON																	
TIPO DE ATAQUE USADO	Normal	Fuego	Agua	Planta	Eléctrico	Hielo	Lucha	Veneno	Tierra	Volador	Psíquico	Bicho	Roca	Fantasma	Dragón	Siniestro	Acero
Normal													↓	x			↓
Fuego		↓	↓	↑		↑						↑	↓				↑
Agua		↑	↓	↓					↑				↑				
Planta		↓	↑	↓				↓	↑	↓		↓	↑				↓
Eléctrico				↑	↓				x	↑						↓	
Hielo		↓	↓	↑		↓			↑	↑						↑	
Lucha	↑					↑		↓		↓	↓	↓	↑	x		↑	↑
Veneno				↑				↓	↓				↓	↓			x
Tierra		↑		↓	↑			↑		x		↓	↑				↑
Volador				↑	↓		↑					↑	↓				↑
Psíquico							↑	↑			↓					x	↓
Bicho		↓		↑			↓	↓		↓	↑			↓		↑	↓
Roca		↑				↑	↓		↓	↑		↑					↓
Fantasma	x										↑			↑		↓	↓
Dragón															↑		↓
Siniestro							↓				↑		↑			↓	↓
Acero		↓	↓		↓	↑							↑				↓

ATAQUE FÍSICOS: (↓) Cuanto mayor sea el Ataque de un Pokémon, mayor será su poder con este tipo de ataques. Si el valor de Defensa en un Pokémon es alto, los Ataques físicos le harán poco daño.

ATAQUES ESPECIALES: (↑) Cuanto mayor sea el Ataque Especial de un Pokémon, mayor será su poder con este tipo de ataques. Si el valor de Defensa Especial en un Pokémon es alto, los Ataques Especiales le harán poco daño.

2 Cuidadito con los ataques oscuros

En la región de Aura hay unos misteriosos Pokémon, los Pokémon Oscuros, que son el resultado de un proceso de manipulación. El efecto de este proceso es que su corazón se cierra y ellos se convierten en máquinas de luchar sin sentimientos. Estos Pokémon tienen un Aura Oscura invisible para la mayoría de la personas... pero no para todas. Cuando atrapes a uno de ellos, verás que sólo conoce el Ataque Oscuro. Con este movimiento, tu Pokémon hará daño a los rivales, pero también se hará daño a sí mismo, aunque tiene la ventaja de que el daño que inflige no depende del tipo del rival. No podréis decir que este ataque no mola, ¿verdad?



3 Un Pokémon oscuro no puede...

Si piensas que un Pokémon Oscuro mola un montón a la hora de combatir, para un momento y mira todas las desventajas que tiene:

- Con un Pokémon Oscuro no puedes usar objetos que favorezcan la evolución o la subida de nivel.
- No puedes cambiarles el orden de los movimientos ni borrarlos.
- Es imposible cambiarle el nombre.
- No puedes intercambiarlos con las ediciones Rubí o Zafiro.
- No puedes incluirlos en tu equipo para participar en el modo combate ni tampoco en los torneos del Estadio Oasis (en el modo historia). ¡Pues vaya con los Pokémon oscuros, pues sí que se lo han puesto difícil!



4 Aprovechate del hiperestado

Cuando un Pokémon Oscuro use el ataque oscuro en combate, puede suceder que entre en Hiperestado. Cuando eso ocurra, verás que el aura oscura que le rodea adquiere un tono rojizo. Un Pokémon en este estado tiene mayor probabilidad de dar un golpe crítico cuando usa el ataque oscuro, pero también puede que desobedezca a su entrenador. Además, cuando estés así no podrás usar objetos para restablecerle los PS o su estado. Sin embargo, si usas la opción llamar sobre un Pokémon en Hiperestado, entonces conseguirás que su barra de impureza baje un montón. Cuantas más veces caiga un Pokémon en Hiperestado, más rápido puedes conseguir purificarle.



5 Aprende la técnica de arrebatarse

Tu objetivo a lo largo del juego ya te hemos dicho que será hacerte con todos los Pokémon Oscuros. Y también sabrás que para cumplir con esta misión tendrás arrebatárselos a otro entrenador. En principio no está permitido arrebatarse un Pokémon a otro entrenador, pero el caso de los Pokémon Oscuros es especial. Si lees lo siguiente, enseguida lo comprenderás. Verás, durante el combate, cuando identifiques a un Pokémon Oscuro, deberías intentar por todos los medios hacerte con él. Lánzale una Poké Ball cuando hayas reducido sus PS lo suficiente. Ten en cuenta que resultará más fácil atraparlo si consigues alterar su estado paralizándolo, envenenándolo, etc. Si no consigues arrebatarse el Pokémon que persigues a un entrenador concreto, no te preocupes; siempre podrás volver a enfrentarte a él e intentarlo de nuevo. Por ocasiones no será. Además, con cada combate seguro que aprendes nuevas técnicas...



6 Y después de arrebatarse, purifica

Cuando atrapes un Pokémon Oscuro, verás que el nivel de impureza que tiene está a su nivel máximo. En tus manos está que el Pokémon vaya abriendo su corazón hasta recuperar totalmente la normalidad. Para ello puedes hacer lo siguiente:

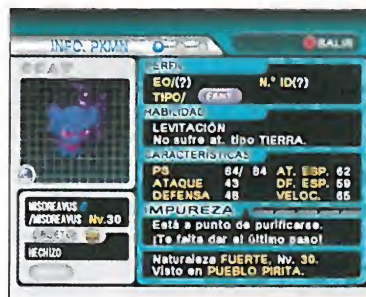
- Incluirle en tu equipo.
- Hacer que participe en combates.
- Llamarlo cuando esté en el Hiperestado.
- Dejarlo en la Guardería.
- Usar los aromas que tengas en la caja de aromas.



En cuanto veas que la barra de Impureza está a cero, todavía te quedará dar el último el paso para conseguir una purificación total. Para ello deberás dirigirte al Pilar Legendario que hay en el bosque de Villa Ágata.

7 Las fases de la purificación

Todos los Pokémon Oscuros pasan por varias fases hasta que alcanzan la purificación total y será mejor que las conozcas si quieres utilizarlos en el combate. Fijate que la barra de Impureza tiene cinco tramos y según vaya disminuyendo ocurrirán estas cosas que te decimos a continuación. Toma buena nota:



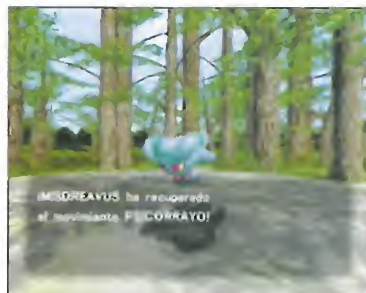
Fase 1: Quedan cuatro tramos de Impureza o menos. En ese momento, el Pokémon revelará uno de sus movimientos ocultos.

Fase 2: Quedan tres tramos de Impureza o menos. El Pokémon revela su Naturaleza y empezará a ganar Puntos de Experiencia que recordará cuando sea completamente purificado.

Fase 3: Quedan dos tramos de Impureza o menos. En esta fase el Pokémon revela un segundo movimiento oculto.

Fase 4: Quedan dos tramos de Impureza o menos. El Pokémon revela un tercer movimiento oculto.

Fase 5: No queda ni rastro de Impureza, pero hace falta ir al Pilar Legendario de Villa Ágata para conseguir la purificación total. En ese momento el Pokémon olvidará el Ataque Oscuro y en su lugar recordará el último movimiento. También recordará los Puntos de Experiencia acumulados y ganará una cinta.



8 Combos para quedarse alucinado

Si las combos resultan la mar de útiles en las batallas uno contra uno, en las batallas dos contra dos pueden tener unos efectos absolutamente arrolladores. Sigue, sigue leyendo.

En Colosseum este tipo de batallas te permite ejecutar combos únicos y espectaculares: sólo hay que echarle un poco de imaginación. Por ejemplo, si tienes un Pokémon con la habilidad

Agallas que conozca el movimiento Imagen, puedes convertirlo en una verdadera bestia, una máquina de combatir, si le acompaña un Pokémon que conozca Tóxico. De esta manera, si usamos Tóxico sobre nuestro propio Pokémon, haremos que gracias a Agallas su poder de ataque físico se multiplique por 1,5 (un Pokémon con Agallas sube su poder de ataque si sufre). Por si esto fuera poco, si nuestro Pokémon envenenado usa Imagen (MT42), doblará la potencia de su ataque debido a que este movimiento mejora cuando lo usa un Pokémon envenenado. ¿A que resulta de lo más ingenioso?



PUESTO DE SERVICIO

Tras volar por los aires la guarida del Equipo Cepo, llegarás a esta solitaria gasolinera en medio del desierto. Este es el único lugar de la región de Aura en el que podrás comprar Poké Balls para arrebatar Pokémon Oscuros.



1. EL PRIMER COMBATE

Puede que te parezca raro, pero **dentro de la locomotora te vas a encontrar... una cafetería.** Entra y al fondo de la misma verás a un **chaval con el pelo morado**. Se llama **MOTORISTA RUBÉN** y si hablas con él, en cuanto salgas **te retará a tu primer combate.** Le darás una paliza sin siquiera despeinarte ya que **el Espeon y Umbreon que forman tu equipo son muy superiores a sus dos Zigzagoon.** Sin embargo, hay una estrategia que deberías practicar para que veas el verdadero poder de tu equipo. Para ello **haz que Umbreon use Mordisco y Espeon Refuerzo.** Siempre que un Pokémon use Refuerzo hará que el poder del ataque de su compañero aumente. Pues eso, haz lo que te decimos y toma nota porque esta estrategia puede resultarte muy útil en el futuro.



2. COMPRANDO POKÉ BALLS

La primera vez que hables con el dueño del Puesto de Servicio no te dirá nada especial, pero **cuando vuelvas desde Ciudad Oasis** con tu compañera de aventura (después de haber dado una paliza a los del Equipo Cepo) sabrás que **el señor vende un montón de cosas.** Y por si fuera poco, **te regalará cinco flamantes Poké Ball** para que puedas capturar Oscuros. Fíjate muy bien en los productos de esta tienda porque éste será el **único lugar en el que podrás comprar los diferentes tipos de Balls** que necesitarás para capturar Pokémon Oscuros.



LISTA DE PRECIOS PUESTO DE SERVICIO

Antídoto	100	Antiparaliz	200	Cura Total *	600
Malla Ball **	1000	Poké Ball *	200	Turno Ball **	1000
Antiquemar	250	Antihielo	250	Despertar	250
Nido Ball **	1000	Superball *	600	Ultraball **	1200

* A la venta después de que el dueño de la gasolinera te regale cinco Poké Ball.
** A la venta después de que recibas el primer email de Germán.

¿SABES LO QUE ES LA ESTRATEX?

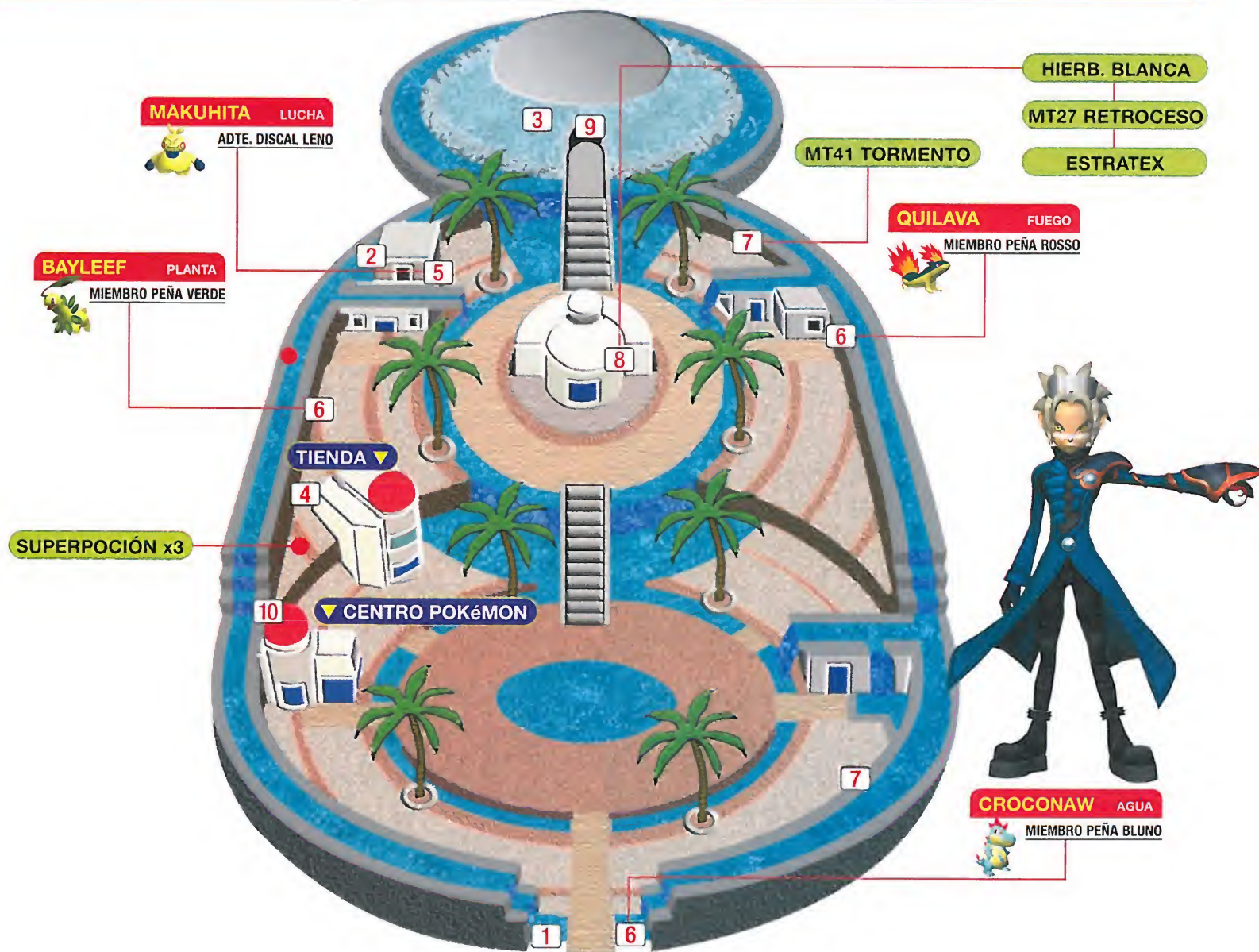
UNA POKéDEX EN 3D

Cuando llegues a Ciudad Oasis y hables con la profe que está en el Centro Prepa conseguirás la Estratex, una actualización de tu Poké Agenda Digital. A partir de ese momento, en la PAD aparecerá el menú Estratex y al seleccionarlo podrás ver los datos de los Pokémon que hayas visto durante la aventura. Así sabrás su peso, la altura, el tipo y su habilidad, aunque lo más chulo de todo es que podrás girarlos en 3D.



CIUDAD OASIS

Una maravillosa ciudad rebotante de agua en medio del árido desierto. En esta ciudad encontrarás a tu compañera de aventuras (cómo cambiará la cosa) y tendrás la oportunidad de arrebatarse a los primeros Pokémon Oscuros.



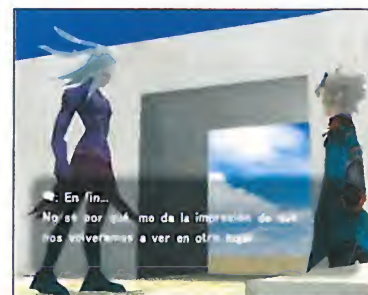
1. UNA AMIGA PARA TODA LA VIDA

En cuanto llegues a Ciudad Oasis verás a dos tipos sospechosos con un saco del que salen gritos. Al verte, el TIPO RARO NELO intentará darte una lección con sus dos Whismur. No hay problema, usa Mordisco de Umbreon y Confusión de Espeon y ganarás. Al huir los secuestradores, acércate al saco y desata el nudo. De dentro saldrá una chica que se unirá a tu equipo para compartir la aventura y prestarte una valiosa ayuda usando sus poderes. Gracias a ellos la chavala puede ver el aura de los Pokémon Oscuros.



2. VISITANDO AL ALCALDE

Tras salvar a tu compañera de los secuestradores, dirígete a casa del ALCALDE a obtener información. Antes de entrar, fíjate en el individuo que te saluda en la puerta porque tarde o temprano te lo volverás a encontrar y entonces no será tan amistoso. Después de que tu amiga informe al alcalde, te enterarás de la existencia de unos extraños Pokémon con aura oscura que son auténticas máquinas de luchar capaces de atacar hasta a los humanos. Ante tal peligro, el alcalde iniciará una investigación.



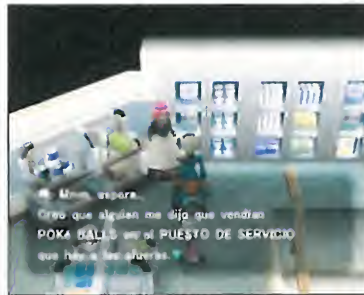
3. DUELO EN EL ESTADIO

Después de charlar con alcalde, ve al Estadio Oasis y habla con la recepcionista, aunque como hay una competición en marcha no podrás entrar. Al salir, los del Equipo Cepo intentarán quitarte el POKÉCEPO portátil y uno lo intentará por las malas. Usará a Koffing y a Corphish, pero si recuerdas que el tipo veneno es muy vulnerable a los ataques psíquicos, con la Confusión de Espeon dejarás a Koffing KO de un solo golpe.



4. ¿DÓNDE ESTÁN LAS POKÉ BALLS?

Cuando tu compañera averigüe que eras un as arrebatando Pokémon, te propondrá que compres algunas Poké Ball y las uses para salvar a los Oscuros. Lo más lógico es ir a la tienda de Ciudad Oasis, pero si hablas con los dependientes enseguida verás que no tienen. No importa, pregunta a la señora del sombrero rosa que hay en la planta baja y sabrás que las venden en el Puesto de Servicio. Venga chaval, coge la moto y a por ellas.



5. ¿QUÉ PASA EN CASA DEL ALCALDE?

Cuando vuelvas del Puesto de Servicio, los tipos que secuestraron a tu amiga habrán ocupado la casa del alcalde, aunque esta vez están acompañados por su jefe, un tipo raro llamado DISCAL. Cuando empiece la lucha ándate con cuidado en el segundo combate porque verás a al primer Pokémon Oscuro. Es Makuhita, y para hacerte con él procura no atacarle con la Confusión de Espeon o lo dejarás seco. Y no podrás arrebatárselo.



6. ¿BAYLEEF, CROCONAW O QUILAVA?

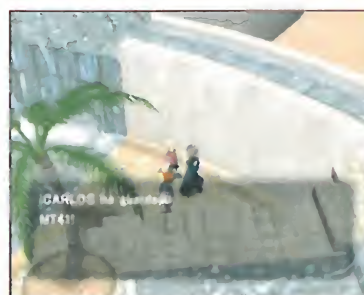
Después de encontrar al Maestro DISCAL en casa del ALCALDE, sus tres esbirros vestidos de color rojo, verde y azul bloquearán todas las salidas de la ciudad. Si luchas contra el de rojo podrás capturar a Quilava, contra el de azul a Croconaw, y contra el de verde a Bayleef. Piensa con cuidado cuál de los tres Pokémon te gusta más porque después de que derrotes a uno de ellos, los otros dos se pirarán. No te preocupes, más adelante podrás hacerte con los otros Oscuros.



7. GANANDO EXPERIENCIA

Objeto conseguido: MT 41 (TORMENTO)

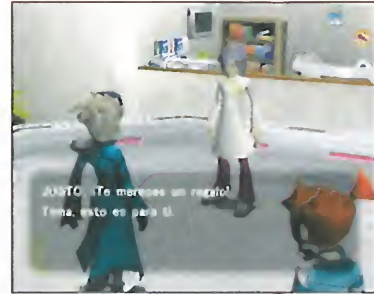
Antes de que abandones Ciudad Oasis, aún te queda una cosa por hacer. Tienes que luchar con los dos entrenadores que hay en la zona este de la ciudad. Aparte de ganar experiencia para tus Pokémon, cuando derrotes a PATINADOR BUDI conseguirás la MT 41 o Tormento. Si usas este movimiento, el rival no podrá utilizar dos veces seguidas el mismo ataque. ¡Menudo tormento que le vamos a dar a los Pokémon!



8. EL CENTRO PREPA

Objetos conseguidos: HIERB. BLANCA, ESTRATEX (ACTUALIZACIÓN PDA) Y MT 27 (RETROCESO)

Habla con la profesora que hay a la izquierda y tu PDA será actualizada con la ESTRATEX, una nueva opción que permite grabar los datos de los Pokémon que ves durante la aventura. Después habla con JUSTO, el líder del Centro Prepa, para que te invite a luchar con cuatro entrenadores para ganar la Hierb. Blanca. Cuando tengas un equipo con seis Pokémon vuelve a luchar contra JUSTO y ganarás la MT27 o Retroceso. Ten cuidado con él, tiene un equipo formado por Sandshrew (nv 41), Sunflora (nv 40), Azumarill (nv 40), Gligar (nv 41), Cacnea (nv 41) y Nosepass (nv 42) y su estrategia consiste en aumentar la Evasión.



9. COMBATIENDO EN EL ESTADIO

Si quieres entrar en el Estadio Oasis a disputar un torneo, antes tendrás que haber derrotado al granuja de CAIL en Pueblo Pirita (es el tiparraco que está a la entrada del pueblo). Cuando lo hayas hecho, vuelve con un equipo formado por de seis Pokémon completamente purificados y podrás entrar a luchar. Si ganas, recibirás dinero y una estupenda MT como premio. Según los torneos ganados, estas son las MTs que conseguirás:



TORNEOS GANADOS

PREMIO

Primero	MT 18 Danza Lluvia
Segundo	MT 11 Día Soleado
Tercero	MT 19 Gigadrenado
Cuarto	MT 22 Rayo Solar

Cuando consigas la victoria en los cuatro primeros torneos, recibirás una MT y un premio en metálico. A partir de la quinta victoria solo recibirás dinero.

10. INTERCAMBIA CON RUBÍ Y ZAFIRO

En el sótano del Centro Pokémon te permitirán intercambiar Pokémon entre «Pokémon Colosseum» y las ediciones Rubí y Zafiro. Podrás usar los servicios de este centro de intercambio cuando derrotes al jefe de los malos en la torre que aparecerá en la Zona de Obras (cuando terminen las obras, claro). Para no estropear el final de la historia no te daremos más datos, pero si tienes las ediciones Rubí o Zafiro no olvides volver por aquí para traerte algún Pokémon de Hoenn. Serán de gran ayuda en un par de combates difíciles que te quedan.



LISTA DE PRECIOS TIENDA CIUDAD OASIS PLANTA BAJA

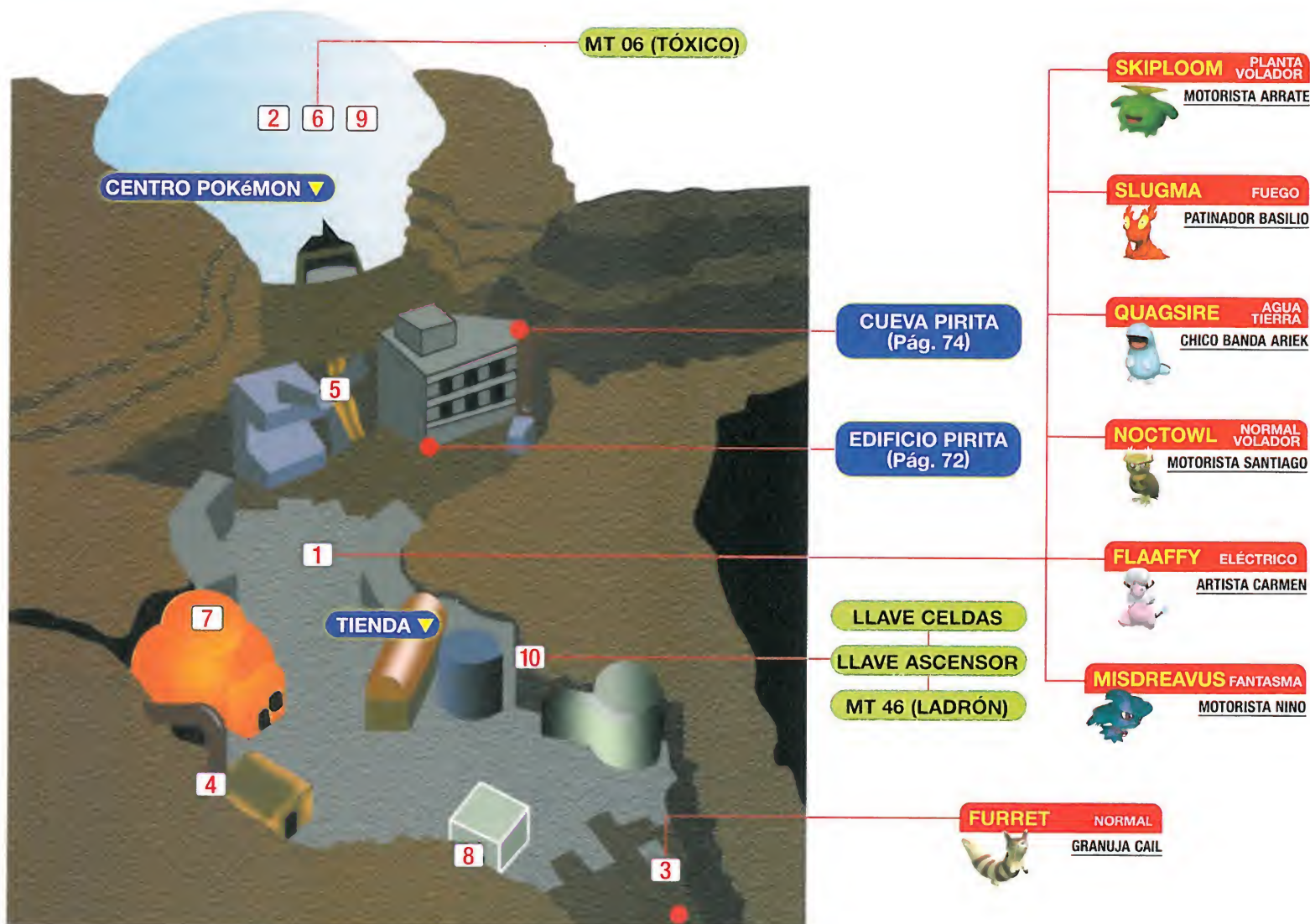
Antidoto	100	Cura Total	600
Antihielo	250	Despertar	250
Antiparaliz	200	Poción	300
Antiquemar	250	Superpoción	700

LISTA DE PRECIOS TIENDA CIUDAD OASIS PRIMER PISO

Ataque X	500	Precisión X	.950
Defensa X	.550	Protec. Esp.	.700
Directo	.650	Velocidad X	.350
Especial X	.350		

PUEBLO PIRITA

Un pueblo sin ley, lleno de delincuentes y con un Coliseo en el que reparten Pokémon Oscuros. Prepárate chaval, esta vez te tocará entrar a luchar en el Coliseo y desenmascarar todo este montaje. ¡Se van a enterar!



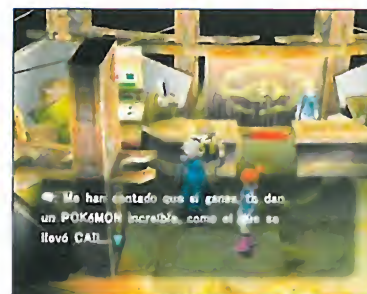
1. CAPTURA A SEIS OSCUROS

En la plaza principal de Pueblo Pirita encontrarás a seis entrenadores con Pokémon Oscuros. No necesitas luchar contra ellos para poder continuar la aventura, pero es bueno que lo hagas porque así aumentarás la experiencia de tus Pokémon. Además, como uno de tus objetivos es salvar a todos los Pokémon Oscuros, no seas vago y procura capturar a los seis. Recuerda: si uno de los Oscuros se te escapa, siempre podrás volver a luchar contra su dueño e intentarlo de nuevo (a ver si somos más eficaces). Estos son los seis Pokémon que podrás arrebatar en la Plaza Liza: Skiploom, Slugma, Quagsire, Noctowl, Flaafy y Misdreavus.



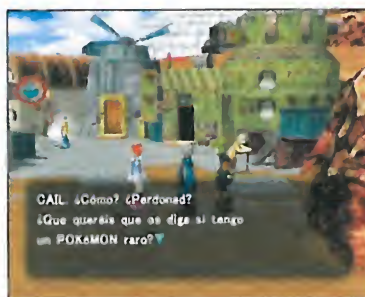
2. CAIL TIENE UN POKÉMON OSCURO

Seguro que tienes muchas ganas de participar en las competiciones del Coliseo de Pirita, pero hasta que no termine el torneo que hay en marcha no podrás entrar a luchar. Fíjate en chaval que hay junto al mostrador. Es muy aficionado a los cotilleos y te soltará que un tal CAIL ha recibido como premio un Pokémon increíble. Como te puedes imaginar, el susodicho Cail tiene un Pokémon Oscuro, así que no pierdas el tiempo y ve a la entrada del pueblo a charlar con él. Como el combate contra CAIL puede ser algo duro, será mejor sanes a tu equipo en la máquina restauradora y que te pases por la tienda a comprar algunas pociones.



3. EL FURRET DE CAIL

CAIL ha recibido de manos del mismísimo DISCAL un Pokémon Oscuro tras ganar en el Coliseo. Pero como ya has hablado con el cotilla (en la página anterior), sabrás que hay que combatir contra él para **arrebatarle su Furret Oscuro**. Bien pues si has incorporado a Skiploom al equipo y lo has purificado lo suficiente para recordar Somnifero, úsalo para dormir a Furret. Haz exactamente lo que te decimos y su captura será mucho más sencilla.



4. PUERTA A UN ESCONDITE SECRETO

Cuando entres en casa de GERMÁN, fíjate en la estantería que hay al fondo porque detrás de ella está la puerta a un escondite secreto. **Pulsa el botón que hay entre los libros y entra a hablar con los chavales que esperan dentro.** Cuando salgas verás una escena reveladora entre GERMÁN y su amigo SILVIO y comprenderás por qué GERMÁN no tiene muchas ganas cháchara. Por algún motivo el malvado DISCAL le tiene atado de pies y manos.



5. RECUPERA EL ENGRANAJE

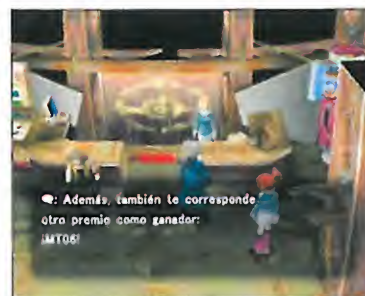
Cuando salgas de casa de GERMÁN, acércate a la **casa en la que está el generador que alimenta de electricidad al Coliseo**. Verás que SILVIO, el amigo de GERMÁN, se ha llevado uno de los engranajes y ha dejado sin electricidad al Coliseo. **En la Zona de Obras encontrarás el engranaje robado por SILVIO y al devolverlo, GERMÁN te encargará la misión de ganar el torneo del Coliseo.**



6. GANADO EL TORNEO

Objetos conseguidos: MT 06 (TÓXICO)

GERMÁN te ha enviado al Coliseo a ganar el torneo, así que **elige a tus mejores Pokémon y regístrate**. No te preocupes por la salud de tu equipo porque entre combate y combate será restablecida. Para conseguir la victoria derrota a cuatro entrenadores y recibirás dinero y la MT06 o Tóxico. Enséñasela a Umbreon y úsala cuando estés en apuros. Cuidado al salir, al otro lado del puente te espera una sorpresa.



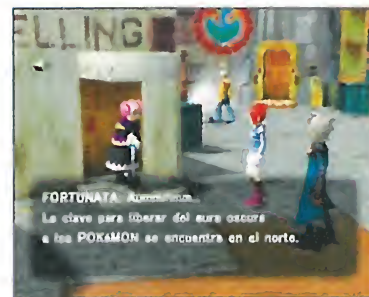
7. UN HOTEL CURATIVO

En el Gran Hotel de Pirita podrás sanar a tu equipo por un precio de 100 machacantes. Cuando andes en plena batalla arrebatando Pokémon Oscuros en la Plaza Liza, te vendrá muy bien, especialmente si eres un poco vago, porque lo tienes al ladito. Para los que no sean tan perezosos o también un pelín tacaños, la mejor opción (y baratita) será desplazarse a la **entrada del Coliseo y usar la máquina restauradora de Pokémon**.



8. FORTUNATA, LA ADIVINA

Cuando andes algo despistado y no sepas qué es lo siguiente que debes hacer, haz una visita a **Fortunata, la adivina oficial de Pueblo Pirita**. Con sus poderes psíquicos esta amable señora te dará una pista de cuál es tu próximo objetivo, aunque seguro que con esta estupenda GUÍA no necesitarás visitarla ni una sola vez. De todas formas, será mejor que le hagas una visita de cortesía para conocerla. Además, **sus consejos son gratuitos**.



9. LOS TORNEOS DEL COLISEO

Cuando hayas derrotado a DISCAL en la Cueva Pirita, podrás entrar a combatir en el Coliseo. Si te apetece, en este Coliseo podrás entrar con algún Pokémon Oscuro, aunque antes de hacerlo debes tener en cuenta que **el nivel de los Pokémon que utilizan aquí los entrenadores está en 50 o ligeramente por encima**. Eso quiere decir que hasta que no tengas un equipo con un nivel similar mejor será que no te pases por aquí.



TORNEOS GANADOS

PREMIO

Primero	MT 01 Puño Certero
Segundo	MT 07 Granizo
Tercero	MT 05 Rugido
Cuarto	MT 31 Demolición

Consiguiendo la victoria en los cuatro primeros torneos, además de la MT también conseguirás dinero, pero a partir de la quinta ya no habrá más MTs.

10. LA CIUDAD SUBTERRÁNEA

Objetos conseguidos: LLAVE CELDAS, LLAVE ASCENSOR, MT46 (LADRÓN).

Cuando completes la misión en el Monte Batalla y en tu visita al Laboratorio Misterioso recibas un segundo email de Germán tendrás que volver a la comisaría. En una de las mesas encontrarás la Llave de las Celdas. Úsala y habla con las nenas que hay dentro de una de las celdas. La que está en la cama lleva la llave del ascensor que hay en la planta baja del Edificio Pirita. Este ascensor es la entrada a Básix, la ciudad subterránea.



LISTA DE PRECIOS TIENDA CIUDAD OASIS 1º PISO

Antídoto	100	Despertar	250
Antihielo	250	Hiperpoción	1200
Antiparaliz	200	Revivir	1500
Antiquemar	250	Superpoción	700
Cura Total	600		

LA FLAUTA DEL TIEMPO

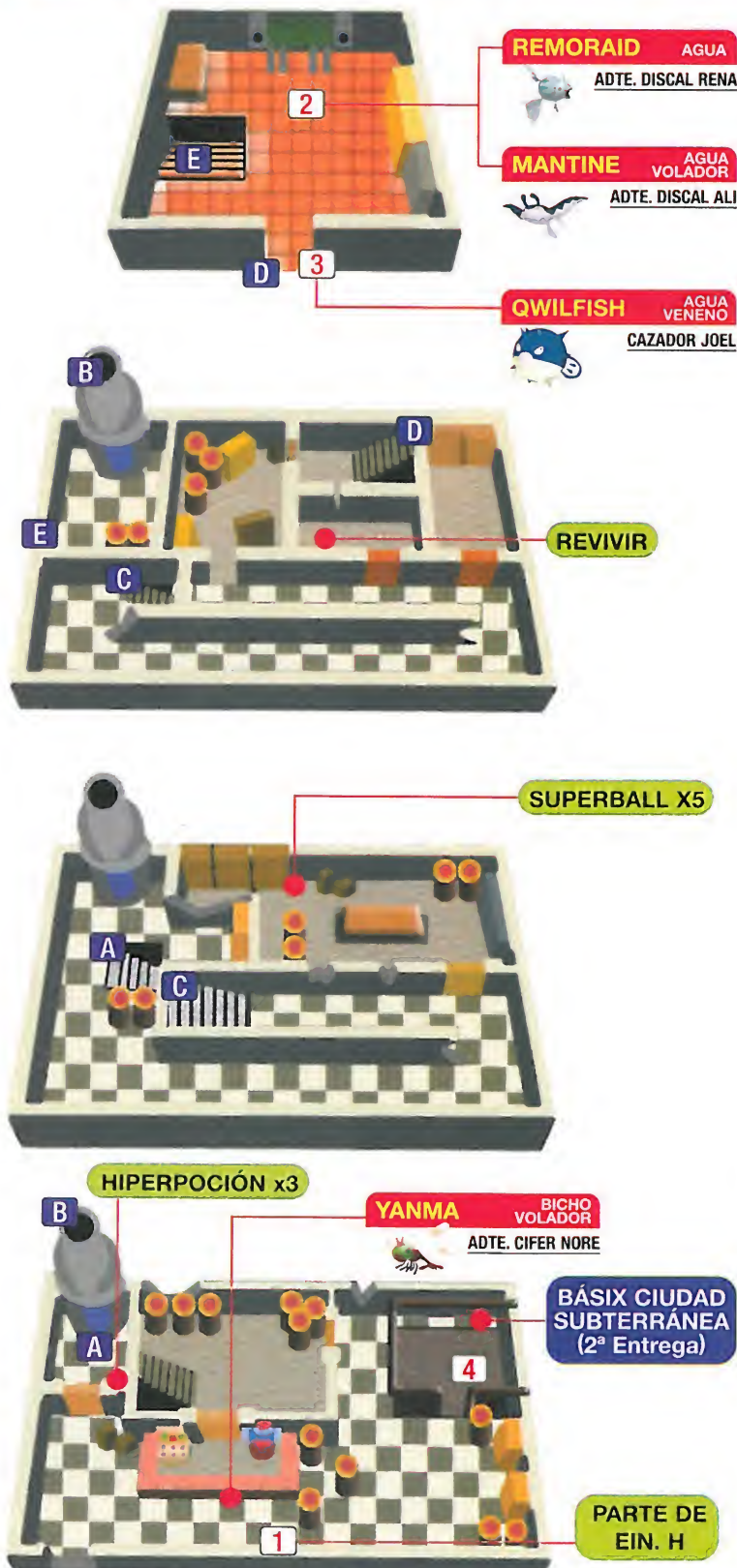
PURIFICAR DE UN GOLPE

La Flauta del Tiempo es una flauta mágica que convoca a Celebi en el Bosque Legendario de Villa Ágata. Celebi hará que el Pokémon que elijas sea purificado aunque su barra Impureza esté al máximo. La Flauta del Tiempo solo puede usarse una vez, así que más vale que lo pienses antes de gastar las dos que hay en el juego. Una está en el MT. Batalla y la otra en Básix, la ciudad que hay bajo Pueblo Pirita.



EDIFICIO PIRITA

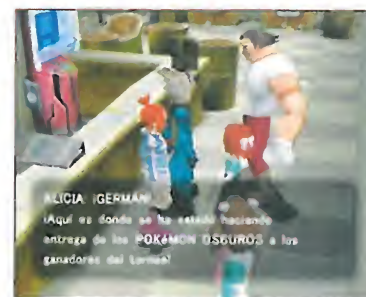
Cuando ganes el torneo del Coliseo de Pirita uno de los villanos te esperará al otro lado del puente para escoltarte hasta el interior del edificio. Parece que aquí es donde reparten los Pokémon Oscuros.



1. EL PREMIO DE LA VICTORIA

★ Objeto conseguido: **PARTE DE EIN. H.**

Después de ganar el torneo del Coliseo, sal, atraviesa el puente y encontrarás a uno de los esbirros de DISCAL que te llevará al Edificio Pirita. Cuando se entere que eres de los buenos te retará a combatir usando un Yanma Oscuro, así que quítaselo. Después aparecerá GERMÁN y sabrás que DISCAL le ha quitado a su querido Plusle. Tu objetivo será recuperarlo, pero antes de proseguir no olvides recoger la carpeta del mostrador. ¡No seas despistado!



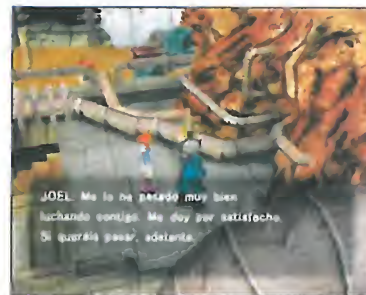
2. SALVANDO A SILVIO

Tras un cerro de combates llegarás al ático del edificio y encontrarás a SILVIO en compañía de dos atractivas señoritas. Para combatir, una usará un Remoraid Oscuro y la otra un Mantine Oscuro. Fíjate que Remoraid tiene nivel 20, así que ten cuidado y no le ataques a lo loco o te quedarás sin él. Tras el combate se encenderá la tele y verás una transmisión de DISCAL desde el interior de una cueva. Venga chaval, vamos a buscarle.



3. BUSCA EL PLUSLE DE GERMÁN

Después de salvar a Silvio, sal del ático y ve a luchar contra el tipejo que bloquea la entrada a Cueva Pirita. El chaval se llama CAZADOR JOEL y usa un Qwilfish Oscuro que deberías arrebatar. En cuanto le quites de en medio te dejará entrar a la cueva para buscar al hortera de DISCAL. No olvides que tu objetivo es salvar al Plusle de GERMÁN y nos da en la nariz que no debe andar muy lejos de los dominios de DISCAL. ¡Pobre Plusle!



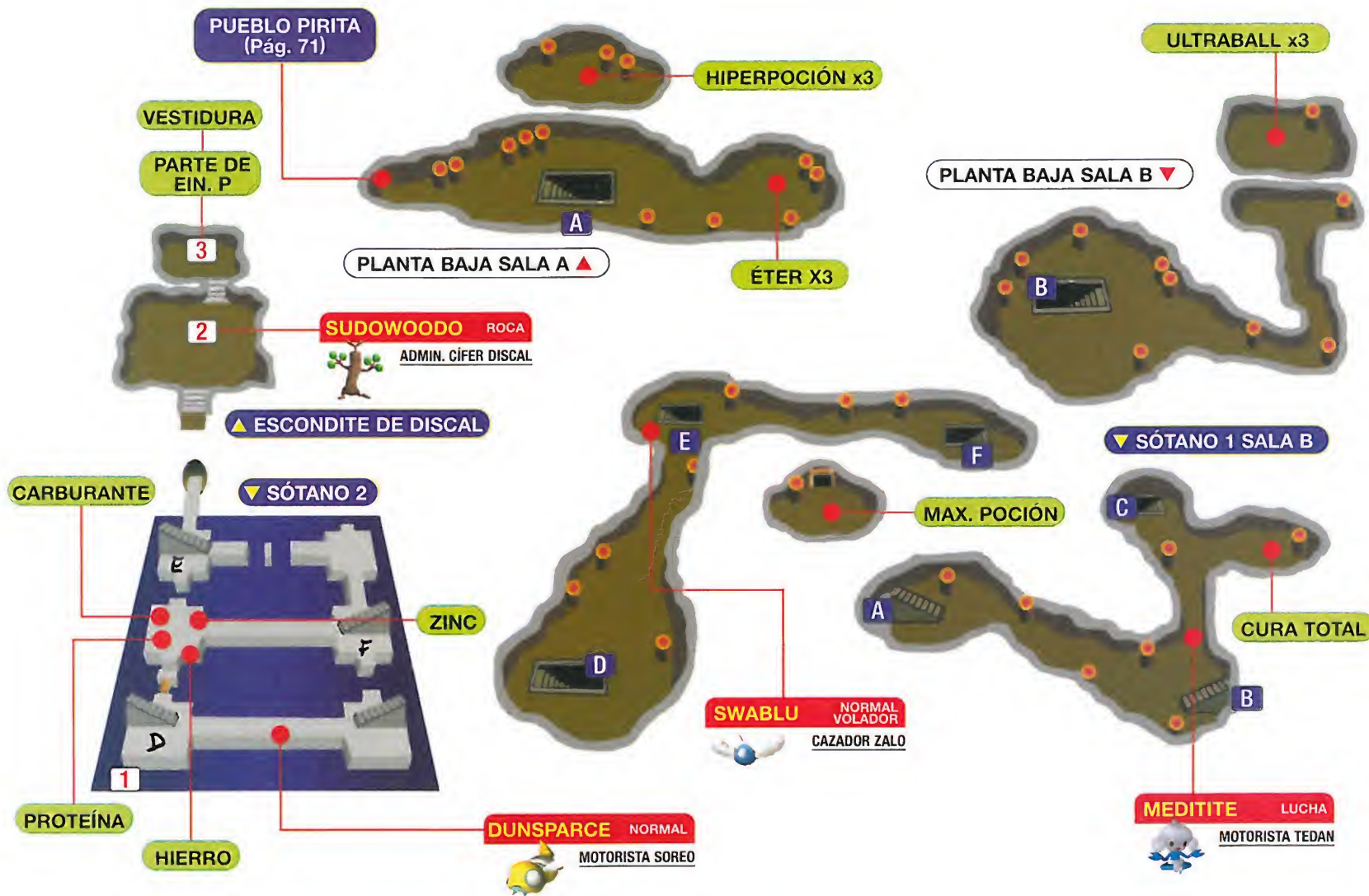
4. LA ENTRADA A BÁSIX

Cuando consigas la llave del ascensor en la comisaría de Pueblo Pirita (mira el punto 10 de Pueblo Pirita para que te orientes mejor) podrás bajar a Básix, la ciudad subterránea. Lo malo de esta entrada a Básix es que cada vez que intentes bajar por este ascensor no te quedarás más remedio que luchar contra la entrenadora que la custodia. No te preocupes, más adelante encontrarás otra entrada mucho más cómoda de utilizar.



CUEVA PIRITA

El malvado DISCAL está escondido en esta cueva y te espera impaciente para luchar. No tendrás más remedio que darle una buena tunda, si quieres recuperar al Plusle de GERMÁN. Ahora mismo te explicamos cómo.



1. CURA A TUS POKÉMON EN LA CUEVA

Cueva Pirita está llena de laberintos y entrenadores preparados que intentarán detenerte antes de que encuentres a DISCAL. Si después de tanto combate tu equipo anda un poco cansado, no te preocupes, cerca del tramo final que lleva al escondite de Discal hay una máquina restauradora de Pokémon y un PC para salvar la partida. Por cierto, por el camino podrás capturar a un Meditite y a un Dunsparce Oscuro, pero lo más importante es que explores todas las grutas y recojas los objetos que encuentres en ellas. En una encontrarás tres Ultraball que pueden ser de gran utilidad cuando te toque arrebatar el Pokémon Oscuro con el que va a combatir DISCAL. Sigue leyendo, esto promete.



2. DISCAL, EL CHULITO

★ Objetos conseguidos: MT 49 (ROBO).

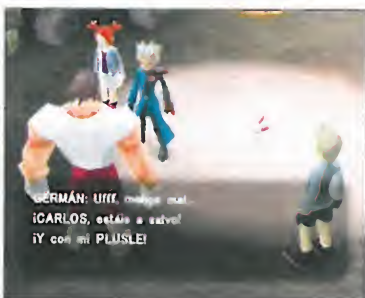
DISCAL te estará esperando muy confiado de sus posibilidades, pero si tienes un poco de cabeza será muy fácil derrotarle y capturar a su Sudowoodo Oscuro. Procura no utilizar contra Sudowoodo ningún ataque de tipo agua, planta, lucha o tierra ya que estos ataques son súper efectivos contra el tipo roca y te quedarías sin él. Si tienes algún problema con la captura, inténtalo usando alguna de las tres Ultraball que has encontrado en la cueva, aunque es preferible que las reserves para más adelante. Cuando todo acabe, antes de entrar en la siguiente sala no olvides recoger la MT 49 que hay cerca de la plataforma.



3. SALVANDO A PLUSLE

Objetos conseguidos: PARTE EIN P, VESTIDURA.

Cuando derrotes a DISCAL, ve a la sala que hay detrás de la plataforma, recoge primero el Parte de Ein P y el objeto Vestidura y habla luego con Plusle. En ese momento aparecerán GERMÁN y SILVIO y os piraréis todos a casa del musculitos. Después verás una animación en la que Plusle se une a tu equipo y el amigo GERMÁN apunta el número de tu PDA. Estate atento, cuando alguien apunte el número de la PDA es muy probable que se ponga en contacto enviándote un email. Bueno chaval, ahora toca poner rumbo a Villa Ágata, allí encontrarás la clave para liberar del aura oscura a los Pokémon. ¡Nos vemos el mes que viene!

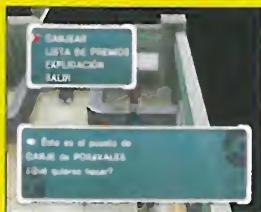


LO POKÉVALES

CONSÍGUELOS EN LOS DOS MODOS

Si en el modo Luchar en coliseos consigues vencer a los ocho entrenadores de una de las arenas, o a diez entrenadores seguidos en el MT. Batalla: Contra 100, recibirás PokéVales como merecida recompensa.

En el MT. Batalla puedes obtener PokéVales tanto en el Modo Combate como en el Modo Historia. Sin embargo, deberías tener en cuenta que el número de PokéVales que conseguirás en las últimas cinco áreas cuando luches en el Modo Combate será mucho mayor que en el Modo Historia. En este modo, podrás canjearlos sin problemas en un mostrador del MT. Batalla.



JEFE: ADMIN. CÍFER DISCAL

Puede que el equipo de DISCAL no sea muy variado, pero su estrategia con sus Ludicolo te puede dar algún quebradero de cabeza.

Lo primero que hará DISCAL será usar **Danza Lluvia** para aprovechar la habilidad **Cura Lluvia** de Ludicolo con la que recuperará PS en cada turno. También usará **Drenadoras**, un ataque de tipo planta que infectará a tus Pokémon y hará que pierdan salud en cada turno.

Para contrarrestar el efecto de Cura Lluvia, lo mejor que puedes hacer es enseñar **Tóxico** a Umbreon y envenenar a todos los Ludicolo. Aparte de Umbreon, los Pokémon más adecuados para este combate serían **Espeon**, **Misdreavus** y **Noctowl**, especialmente si estos dos últimos han recordado todos sus ataques gracias a la purificación. En cuanto a **Sudowoodo**, recuerda que bajándole sus PS y usando el **Somnífero** de Skiploom, no habrá el más mínimo problema para capturarlo usando una Superball.



Equipo de Discal

SUDOWOODO

Pokémon Oscuro Nv 35 Roca

LUDICOLO

Nv 29 Agua / Plata

LUDICOLO

Nv 30 Agua / Plata

LUDICOLO

Nv 28 Agua / Plata

LUDICOLO

Nv 31 Agua / Plata



Un año después
60 nuevas Historias

ESENCIA HIP HOP II



¿UNA NUEVA ESENCIA!

LA EXCEPCIÓN QUE
CONFIRMA LA REGLA
PAYO MALO
TOTE KING
LA MALA RODRIGUEZ
TRIPLE XXX
JEFE DE LA M
JESULY
SOUCHI
EL CHOJIN
L.E FLACO
HYPNOTIKMEFE
NACH
NIKO
DOGMA CREW
RAGGAFLÁ (LA PUTA OPEPÉ)
DOSHERMANOS
PUNTO FINAL
ALTO PAKTO
DOHER

4 CDS
+
1 DVD

60 nuevas canciones,
más de 10 adelantos
y DVD documental
"Duelo del Desierto"

Consíguelo ya en:



Carrefour

Alcampo

EROSKI



LOS MEJORES TRUCOS

Códigos, passwords, estrategias y todos los secretos para tus juegos favoritos de GameCube

BIONICLE: THE GAME

Desbloquear bonus:

Desbloquea el bonus en el menú de extras coleccionando todas las piedras de luz de cada Toa. Después, hazte un nivel completo.

Desbloquea a Takua

Nuva: Completa el juego con los seis Toas desbloqueados.



FIFA SOCCER 2004

Desbloquear tercera equipación:

Simplemente vence en las diferentes ligas para obtener una tercera equipación de cada equipo, o sea:

- **Liga inglesa.** Vence a todos los equipos de esta liga para conseguir la tercera camiseta.

- **Liga francesa.** Vence a todos los equipos de esta liga.

- **Liga alemana.** Vence a los equipos de esta liga.

- **Liga italiana.** Vence a todos los equipos de esta liga para conseguir una tercera equipación.

- **Liga mundial.** Vence a todos las selecciones de esta liga.

- **Liga española.** Vence a todos los equipos de esta liga para conseguir la tercera equipación del equipo escogido.

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

Desbloquea el minijuego de la caravana de Blazin:

Colecciona un juego completo de cartas de mog de las distintas dinastías moguri y ve a la caravana de Blazin para activar el minijuego. Ahora vuelve a las dinastías moguri para jugar a este nuevo juego, aunque solo podrás jugarlo con tu GBA conectada.

Mythril gratis: Normal-

mente el mythril cuesta 5.000 Giles en cualquier pueblo, sin embargo, en la corte de los demonios, los lagartos gigantes pueden dejar caer este objeto al ser eliminados.



HARRY POTTER QUIDDITCH: COPA DEL MUNDO

Movimientos especiales de Equipo:

Coge todas las tarjetas de movimiento especial que puedas. Cuando tengas suficientes para un movimiento especial, aparecerá su nombre en medio de la pantalla. Si lo ejecutas justo en ese momento, subirá tu barra de Snitch bastante más de lo normal.

Subir barra de Snitch:

Ejecutando Combos sube muy rápidamente. Para realizarlos debes dejar pulsado L, R, o L+R mientras das pases o tiras a puerta. Si consigues hacer una larga jugada con muchos combos, verás subir la barra una barbaridad.

Jugar la World Cup:

Para poder jugar la Copa del mundo, primero deberás ganar a tres de los equipos de la escuela Hogwarts, utilizando solo a una de las casas.



JAMES BOND 007: TODO O NADA

Accesorios y armas:

- **PISTOLA DE ORO:** en el menú pausa pulsa X, Y, A, X, Y.

- **BATERÍA MEJORADA:** en el menú pausa X, B, B, A, X.

- **TRACCIÓN MEJORADA:** pulsa X, A, A, B, Y.

- **GRANADA EPM:** completa la misión "El Puente Pontchartrain".

- **GRANDA FRAG:** completa la misión "Bajo Zero".

- **LLAVE NETWORK:** completa la misión "Plan de Diavolo".

- **CAPA-Q:** completa la misión "Tormenta de Arena".

- **ARAÑA-Q:** completa la misión "Tormenta de Arena".

- **DARDO ARAÑA-Q:** completa la misión "Plan de Diavolo".

- **ARAÑA EXPLOSIVA:** completa la misión "Una Muestra de Fuerza".

- **NANO ARAÑA-Q:** completa la misión "Plan de Diavolo".

- **CUERDA DE RAPPEL:** completa la misión "Bajo Zero".

- **COCHE RC:** completa la misión "Tormenta de Arena".

- **DARDO SOMNÍFERO:**

completa la misión "Tormenta de Arena".

- GRANA DE DISTORSIÓN:

completa la misión "Tormenta de Arena".

- **VISIÓN TÉRMICA:** completa la misión "Bajo Zero".

Personajes multijugador:

Consigue "puntos multijugador" completando misiones y/u objetivos en el modo cooperativo, y después usa dichos puntos para desbloquear personajes en el modo arena.

Desbloquear aumentos:

Consigue medallas de platino para desbloquear los siguientes aumentos:

- **TODAS LAS ARMAS:** 17 medallas de platino.

- **CAPAS:** 13 medallas de platino.

- **DOBLE MUNICIÓN:** 7 medallas de platino.

- **DOBLE DAÑO:** 9 medallas de platino.

- **MUNICIÓN LLENA:** 11 medallas de platino.

- **BATERÍA LLENA:** 15 medallas de platino.

- **PISTOLA DE PLATINO:** 1 medalla de platino.

- **MODO DE CONDUCCIÓN LENTA:** 25 medallas de platino.

- **MUNICIÓN INFINITA:** 23 medallas de platino.

- **BATERÍA INFINITA:** 19 medallas de platino.



METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES

Curiosidades:

- **Alexandra Roivas** en la revista "Girlie magazine". En una de estas revistas sale Alexandra Roivas, de «Eternal Darkness». Haz un zoom en la revista y verás a la mozueta con un bikini "mu asín".

- **Poster de Anubis.** En la oficina de Otacon verás un poster en una pared de la zona a la que Otacon hace mención durante una escena de animación.

- **GameCube y WaveBird.** En la oficina de Otacon, inspecciona el escritorio y encontrarás una GameCube y un mando Wavebird. Además, si miras al monitor, verás el logotipo de GC en la pantalla.

- **Yoshi y Mario.** Después de la pelea contra el ninja, tendrás algún tiempo para ver de nuevo la oficina de Otacon, busca un archivador y encontrarás unas figurillas de Mario y Yoshi. Dispara a Yoshi y nuestro amigueto verde dirá su nombre. Ahora dispara a Mario y, encima de tu cabeza, aparecerá el símbolo 1Up. Cada vez que le dispaes, tu barra de energía se rellenará.

R: RACING

Cómo conseguir varios coches gratis:

Para poder conseguir coches sin tener que



MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR



Jugadores mejorados:

Para poder escoger una versión mejor de algunos jugadores lo que tienes que hacer es aceptar una invitación en el modo "Character Match" y vencer al que te invitó. Ahora, al personaje al que hayas ganado, podrás escogerlo "mejorado".

Códigos:

Para entrar en el menú de trucos presiona Start + Z en la pantalla de título. Una vez dentro introduce los siguientes códigos:

9L3L9KHR: Desbloquea "Bowser Badlands Tour".

2GPL67PN: Desbloquea el torneo "Bowser Jr.'s Jumbo".

0EKW5G7U: Desbloquea el torneo

"Camp Hyrule Tournament".

BJGQBULZ: Desbloquea "Hollywood Tour".

ELBUT3PX: Abre la ruta "Peach's Castle Grounds".

GGAA241: Desbloquea el torneo "Super Mario Open".

CEUFPXJ1: Abre el modo "Target Tour Tournament".

Personajes ocultos:

Boo: Consigue 50 "Best Badges".

Bowser Jr.: Completa el "Birdie Challenge".

Pepe y Piraña: Completa todos los tipos de juego en modo fácil intermedio y difícil.

Shadow Mario: Completa el modo "Ring Shot".

dejarte los dineros comprándolos, simplemente entra en el modo "Racing Life" y juega un circuito en el que puedas escoger coche. Escoge un coche que no tengas, gana la carrera y el coche que hayas escogido, hala: "pa-ti-pa siempre".

SERIOUS SAM

Desbloquear "the lost levels"

Para poder jugar los niveles ocultos recolecta medallas de ORO (más medallas cuanto más guay sea el nivel). Luego, en el menú de escoger nivel, presiona X y se abrirán "lost levels".

Fases romanas:

- Campamento pretoriano: 3 medallas.
- Foro romano: 5 medallas.
- Foro trajano: 7 medallas.
- Cámara del senado: 9 medallas.
- Santuario del Cesar: 12 medallas.

Fases chinas:

- Calle de la seda: 15 medallas.
- Portal de la suprema armonía: 18 medallas.

Fases atlantes:

- La torre de vapor: 22 medallas.

- Los túneles geotermiales: 24 medallas.
- Los corredores del poder: 26 medallas.
- La galería: 31 medallas.



URBAN FREESTYLE STREET SOCCER

Códigos:

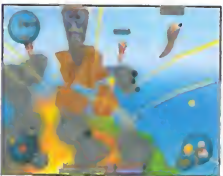
Speedy01: Turbo infinito.

Maxskill: Habilidad al máximo.

E06J3CT5: Más armas.

WORMS 3D

Desbloquear las armas secretas: En el modo de juego "desafío", completa el tercer tipo de desafío con oro para conseguir un arma secreta. En el "deathmatch", completa el nivel 10 para conseguir otro arma secreta.



SERVICIO AUTOMÁTICO DE AYUDA DE JUEGOS NINTENDO

JUEGOS DISPONIBLES EN EL 902 887 878

N64

- BANJO & KAZOOIE
- BANJO-TOOIE
- DIDDY KONG RACING
- DONKEY KONG 64
- F ZERO X
- GOLDENEYE 007
- JET FORCE GEMINI
- KIRBY'S 64: CRYSTAL SHARDS
- LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK
- LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
- MARIO 64
- MARIO KART 64
- MARIO PARTY
- MARIO PARTY 2
- MARIO PARTY 3
- PAPER MARIO
- PERFECT DARK
- SMASH BROS
- SNOWBOARDING 1080
- STAR WARS: EPISODE 1
- STAR WARS: R.S.

GAME BOY

- DKC
- DONKEY KONG LAND 2
- DONKEY KONG LAND 3
- HAMTARO
- LEGEND OF ZELDA: LINK AWAKENING DX

LEGEND OF ZELDA:

- ORACLE OF AGES
- LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS
- MARIO BROS COLOR
- PERFECT DARK
- WARIO LAND
- WARIO LAND 2
- WARIO LAND 3

POKÉMON

- PKMN AMARILLO (GB)
- PKMN ROJO/AZUL (GB)
- PKMN CHANNEL (NGC)
- PKMN COLOSSEUM (NGC)
- PKMN CRISTAL (GBC)
- PKMN ORO-PLATA (GBC)
- PKMN PINBALL (GBC)
- PKMN PINBALL R/Z (GBA)
- PKMN PUZZLE CHALLENGE (GBC)
- PKMN PUZZLE LEAGUE (N64)
- PKMN RUBI Y ZAFIRO (GBA)
- PKMN SNAP (N64)
- PKMN STADIUM (N64)
- PKMN STADIUM 2 (N64)
- PKMN TRADING CARD GAME (GBC)

GAME BOY ADVANCE

- ADVANCE WARS 1
- ADVANCE WARS 2
- DKC
- F ZERO: GP LEGEND
- F ZERO MAXIMUM VELOCITY
- FINAL FANTASY TACTICS ADV.
- GAME & WATCH GALLERY ADVANCE
- GOLDEN SUN
- GOLDEN SUN 2
- KIRBY: NIGHTMARE IN DREAMLAND
- KURUKURU KURURIN
- LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST
- MARIO ADVANCE
- MARIO WORLD: SMA2
- MARIO ADVANCE 4
- MARIO KART
- MARIO & LUIGI
- METROID FUSION
- METROID ZERO MISSION
- MICKEY & MINNIE: MAGICAL QUEST
- SWORD OF MANA
- TOP GEAR RALLY
- WARIO LAND 4
- YOSHI'S ISLAND: SMA3

GAMECUBE

- 1080° AVALANCHE
- DOSHIN THE GIANT
- ETERNAL DARKNESS
- F-ZERO GX
- FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES
- KIRBY AIR RIDE
- LEGEND OF ZELDA: WIND WAKER
- LEGEND OF ZELDA: ED. COLECCIONISTA
- LUIGI'S MANSION
- MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR
- MARIO KART DD
- MARIO PARTY 4
- MARIO PARTY 5
- MARIO SUNSHINE
- METROID PRIME
- MICKEY MOUSE: MAGICAL MIRROR
- NBA COURTSIDE 2002
- PIKMIN
- SMASH BROS MELEE
- SOUL CALIBUR 2
- STARFOX ADVENTURES
- WARIO WORLD
- WAVE RACE: BLUE STORM

NOTA: Los juegos destacados en color son novedad en el sistema de ayuda telefónica de Nintendo España.

PRECIO MÍNIMO GARANTIZADO

SI LO ENCUENTRAS MÁS BARATO TE DEVOLVEMOS LA DIFERENCIA

Se excluyen los precios de venta por web o por correo. El precio a igualar debe ser de un establecimiento de la misma localidad, debe tener stock y ser un producto nuevo.



SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

~~59,95~~ **54,95**

59,95

54,95

54,95

54,95

54,95

54,95

54,95

54,95

54,95

54,95



DESCUENTO

NOMBRE

APELLIDOS

DIRECCIÓN

POBLACIÓN

CÓDIGO POSTAL

PROVINCIA

TELÉFONO MODELO DE CONSOLA

TARJETA CLIENTE SI ☐ NO ☐ NÚMERO

Dirección e-mail

Rellena los datos de este cupón.
Llama para conocer tu CentroMAIL más cercano al 902 17 18 19.
Ven a visitarnos a tu CentroMAIL y presenta este cupón al realizar la compra de este juego.
Según imagen (imagen no contractual).
Y si no hay un CentroMAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a:
CentroMAIL • Camino de Hormigueros, 124, ptal 5 - 5º F • 28031 Madrid.
Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 4 euros, Baleares + 5 euros).
Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrado en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o anulación de algún dato, deberás ponerte en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 902 17 18 19 o escribiendo una carta certificada a CentroMAIL: Camino de Hormigueros, 124 portal 5 - 5º F, 28031 - Madrid.
Marca a continuación si no quieres recibir información adicional de CentroMAIL ☐

CADUCA EL 31/07/2004

NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS



LOS MEJORES TRUCOS

Si estás atascado en cualquier juego de Game Boy Advance, tranquilo, nosotros tenemos la solución

DRAGON BALL Z: TAIKETSU

Cómo desbloquear personajes ocultos:

- **ANDROIDE N°16:** completa el modo torneo con el androide n° 18.
- **BROLY:** completa el modo "tourney" con el mismo personaje todo el tiempo.
- **BOO:** completa el modo torneo con Piccolo.
- **CÉLULA:** completa el modo torneo con el androide n° 16.
- **FREEZER:** completa el modo desafío con Vegeta.
- **GOTENKS:** completa el modo desafío con Gohan.
- **NAPPA:** completa el modo "tourney" con Vegeta.
- **RADITZ:** completa el modo "tourney" con Gohan.



FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

Personajes Secretos:

Para poder reclutar a los personajes que aparecen a continuación, debes dejar algún hueco libre entre tus filas. El número máximo de personajes que puedes llegar a tener es de 24, así que, acoge a 23 o menos. Ten en cuenta que si quieres conseguir más personajes especiales tienes que dejar más de un hueco.

- **Ezel:** Después de la misión 23, ve a hablar con Ezel en Cadoan, y escoge la opción de Cotilleo. Te explicará que necesitas un mediador entre el palacio y la resistencia. Ve a la taberna y elige la misión "Reconciliación". Al concluirla, se unirá al grupo. Antes de tener acceso a esta misión, debes haber concluido las dos que te ofrece anteriormente el propio Ezel: "La Resistencia" y

"Nueva anti-ley".

- **Babus:** Tras terminar con las primeras 24 misiones, concluye la misión "Algo Perdido". Después entra en cualquier ciudad y verás a Babus en la taberna, buscando a Marche. Cuando llegues intentará convencerlo para que vaya al Valle de Ambar en su lugar, aunque finalmente irá el solo. En el momento en el que abandone la taberna, entra de nuevo en ella y compra la misión "Con Babus". Si no lo haces en este momento y viajas por Ivalice antes de entrar a la taberna, la misión no estará disponible. Después del combate, Babus decidirá unirse a tu grupo.
- **Shara:** Tras concluir las primeras 24 misiones, haz la misión "Un grito". Después entra en cualquier ciudad, momento en el que Shara te preguntará si puede unirse a tu clan.
- **Ritz:** Tras concluir las primeras 24 misiones, compra la misión "Nieve asesina". Ritz te pedirá permiso para acompañarte en dicha misión, después de la cual se unirá al clan de Marche. Antes de tener acceso a esta misión, debes haber concluido las dos misiones en las que participa Ritz, que son, "S.O.S." y "Viejos amigos".
- **Cid:** Se unirá al clan sólo cuando hayas completado las 300 misiones de las que consta el juego (como luego no salga, ¿eh?).



F-ZERO GP LEGEND

Circuitos ocultos:

Illusion y Red Canyon: Juega la Gold Cup del modo Grand Prix en dificultad Standard unas

cuantas veces hasta que aparezcan.

Illusion II y Red Canyon II: juega la Gold Cup del modo Grand Prix en dificultad Expert unas cuantas veces hasta que estén disponibles.

MAX PAYNE

Super poli, munición infinita y todas las armas:

Completa el juego al menos una vez en cualquier modo y luego, en el menú de trucos, podrás activar cualquiera de las tres ventajas.

Disparo rápido: Te habrás dado cuenta de que solo puedes lanzar una granada, un cóctel molotov o un M79. ¿no? Pues no. Si eres rápido, nada más lanzar algo, cambia de arma y vuelve a cambiar a la misma. Así podrás lanzar dos cosas.

METROID: ZERO MISSION

Códigos:

Una vez completes la aventura, estará disponible el juego original de NES. Cuando estés dentro de ese juego, introduce estos passwords al gusto:

- **255 misiles y todos los aumentos:** .000000 000020 --y000 000001?
- **Código 12-k y 12-x con todos los "power-ups":** XX---X XXXXXX MKKKKK KKKKNN
- **Empezar con el "Suitless" de Samus:** 000000 000020 000000 000020
- **Empezar en "Norfair" con el traje "Suitless" y con misiles infinitos aunque sin ningún aumento, excepto los misiles:** SAMUS8 RIDLEY 444444 444444
- **Misiles y vida infinitos y todos los aumentos:** NARPAS SWORD0 000000 000000

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

Cómo deslizarse por la pared:

Lo único que tienes que hacer es descolgarte desde una repisa y, si hay una pared a tu lado,

mantener presionado "abajo" en la cruceta.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY

Desbloquear niveles:

- **Fanghorn:** Completa el juego con todos los personajes en cualquier nivel de dificultad.
- **Weatherport:** Colecciona todos los artefactos que encuentres con cada personaje.
- **Abismo de Helm:** Completa el juego con cualquier personaje.
- **Moria:** Completa el juego con cualquier personaje en cualquier nivel de dificultad.

Desbloquear a Smeagol:

Completa el juego con dos o más personajes y podrás escoger al Hobbit.

SCOOBY DOO 2

Último nivel:

Introduce 5db3y3mt8 en el apartado de códigos para acceder directamente a la última fase.



SHINING SOUL 2

Modo de sonido:

En la pantalla de "Sega", pulsa: arriba, abajo, arriba, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, arriba, derecha, abajo, izquierda. Ahora, en la pantalla de título mantén presionado Start y, sin soltar, presiona A.

SONIC ADVANCE 3

Modo de Fases Secretas:

Una vez completes las 7 fases especiales ve al menú del juego y presiona: arriba, L, abajo, R, derecha, izquierda.

Desbloquear a los demás personajes: Siempre debes escoger a Sonic como líder del grupo y conseguir la esmeralda para que salgan. Para sacar a:

- **Knuckles:** Completa la zona 2, acto 3.
- **Amy:** Completa la zona 4, acto 3.
- **Cream:** Completa la zona 6, acto 3.



SONIC BATTLE

Cartas de combo:

Introduce los siguientes códigos para conseguir nuevos combos (gracias a Guillermo, de Zaragoza, que nos los ha corregido):

- **alogK:** carta de combo de Amy.
- **EkiTa:** carta de combo de Chaos.
- **ZAhAn:** carta de combo de Cream.
- **tSueT:** carta de combo de E-102.
- **yU3Da:** carta de combo de Knuckles.
- **AhnVo:** carta de combo de Rouge.
- **75619:** carta de combo de Sonic.

- **Armla:** carta de combo de Shadow.
- **OTrOI:** carta de combo de Tails.

SONIC PINBALL PARTY

Desbloquear minijuegos y el tablero oculto:

- **Minijuego del bingó:** Elimina a Amy en el modo historia.
- **Minijuego de Traga-perras:** Elimina a Tails en el modo historia. Los minijuegos ocultos desbloqueados los encontrarás en el menú de Casinópolis.
- **Tablero de "Samba de Amigo":** Elimina a Knuckles en el modo historia.

STAR WARS: FLIGHT OF THE FALCON

Códigos:

¿Quieres saltar de fase en fase cual caballero Jedi? Pues entra en "cheats" e introduce los siguientes códigos:

Nivel de bonus . . . RRV2
Episodio 4 TGHK
Episodio 5 8TV2
Episodio 6 TSB2
Desbloquear todos los niveles y bonus . . 4?6C

VAN HELSING



Códigos

9C1 PIW LC1 nivel "Carriage Battle".
CG5 B78 *M1 nivel "Dracula Final".
BF1 8KF MC1 nivel "Castillo de Dracula".
7BQ *24 8C1 nivel "El chico de Dracula".
DL5 BF3 QM1 créditos finales.
8P5 7D8 KC1 nivel "Escapar del Castillo".
65M 5HL 611 nivel "En la vía Werewolf".
2S5 M12 111 nivel "Basilica de San Pedro".
3X9 M12 111 nivel "Viajando en el tren".
54! 5DV 411 nivel "Valken de Werewolf".
4H@ 5DH 311 nivel "Villa Vaseria".

¡COMPLETA TU COLECCIÓN!

**AHORA PUEDES CONSEGUIR
TUS NÚMEROS ATRASADOS DE NINTENDO ACCIÓN**

1. Entra en www.hobbypress.es/atrasados
2. Elige los números que desees
3. Recíbelos en tu domicilio por 2,99 € + gastos de envío*



N.A.: Mapas y claves de «Zelda Wind Waker».
Revista Pokémon: 32 láminas con los entrenadores y Pokémon de Rubí y Zafiro.



N.A.: Review gigante de «Pokémon Rubí y Zafiro».
Revista Pokémon: 50 estrategias para Rubí y Zafiro.
Póster: Los 200 Pokémon de Rubí y Zafiro.



N.A.: Guía completa «Dragon Ball Legacy of Goku 2».
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Mapa de Hoenn, zona sureste.



N.A.: Guía paso a paso de «DKC» de GB Advance.
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Mapa de Hoenn, zona noroeste.



N.A.: Guías de «Zelda Wind Waker» y «DKC».
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Mapa de Hoenn, zona noreste.



N.A.: Guía para llegar al final de «Golden Sun 2».
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Mapa de Hoenn, zona sureste.



N.A.: Guías con todos los golpes de «Soul Calibur 2».
Revista Pokémon: Guía «Pokémon Pinball».
Póster: Fichas con datos de los 200 Pokémon.



N.A.: Guía paso a paso de «Star Wars Rebel Strike».
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Calendario 2004 de Final Fantasy y Pokémon.



N.A.: Guía completa «Final Fantasy Tactics Advance».
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Imagen y datos de Final Fantasy.



N.A.: Guía con mapas de «Mario Kart DD!!».
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Mapas de Hoenn + 100 fichas Pokémon.



N.A.: Guía completa «FF Crystal Chronicles».
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Mapas de Hoenn + 100 fichas Pokémon.



N.A.: Guía completa «Metal Gear Solid: TTS».
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Los Pokémon de Colosseum de la A a la Z.

**¡Y AHORA PIDE
TU ARCHIVADOR
POR SÓLO 9 EUROS!**



Y si quieres tener tus ejemplares de Nintendo Acción a mano, consigue tu archivador por sólo 9€, con gastos de envío incluidos.



Sólo están disponibles los últimos 12 números • *Gastos de envío: 1€ x ejemplar • Forma de pago: tarjeta de crédito
No se aceptan pedidos fuera de España • Oferta válida hasta fin de existencias

De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A.
Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Los Vascos nº 17, 28040 Madrid

¡AQUÍ MANDAS TÚ!

Cartas, mensajes & e-mails para la redacción

LOCO POR LOS BUENOS MOTORES

¿Qué tal, ¿cómo estáis todos en la redacción? Bueno, yo aquí todavía estoy alucinando con la noticia de que habrá nuevo «Need for Speed» para mi GameCube. Os preguntaría muchísimas cosas sobre este juego, pero la verdad es que lo que de verdad me apetece saber es si saldrán muchos juegos de coches para mi consola. Gracias por contestarme.

Rubén Romero. E-mail

NA. Ha estallado el fenómeno tuning en GameCube, Rubén. Esto no hay quien lo pare. Y si a ti, como a nosotros, te encanta oír el sonido de esos tubos de escape modificados y de esos equipos de sonido con tanta potencia, entonces estás de enhorabuena. Porque no sólo EA lanzará un «NFS Underground 2» más completo y espectacular que nunca, sino que también compañías de prestigio como Namco y Ubisoft se han subido al carro «tunero». Lo de Namco

se llama «Street Racing Syndicate» y tendrá carreras ilegales de coches reales (que podremos modificar, claro) con chicas sacadas de las revistas de coches (sí, esas que presentan los amortiguadores tal y los frenos pascual). Las ciudades serán de verdad, y competiremos en las calles de Nueva York, Miami y Philadelphia, seguramente perseguidos por la policía, y con posibilidad de ir hacia donde queramos, sin circuitos predefinidos. ¡Guay!

El de Ubisoft se acaba de presentar en el E3 y se llama «Notorious: die to drive». Por lo que sabemos, pasa un poco del rollo tuning para entrar directamente en asuntos de bandas callejeras. Aquí competiremos por el control de las calles, en 30 coches exclusivos, con una buena variedad de armas. Para rizar el rizo, la banda sonora la están grabando los mejores raperos que viven en Estados Unidos, así que va a ser una pasada. Pero para oírlo habrá que esperar al 2005.



¡QUÉ RISA!

por daniel moya

El verdadero reto al que se enfrentará Harry Potter en su próxima aventura es la adolescencia.

OYE POTTER, QUE ESE HECHIZO PARA EL ACNÉ COMO QUE NO FUNCIONA: AQUÍ SIGUE EL GRANO.



DANIEL MOYA

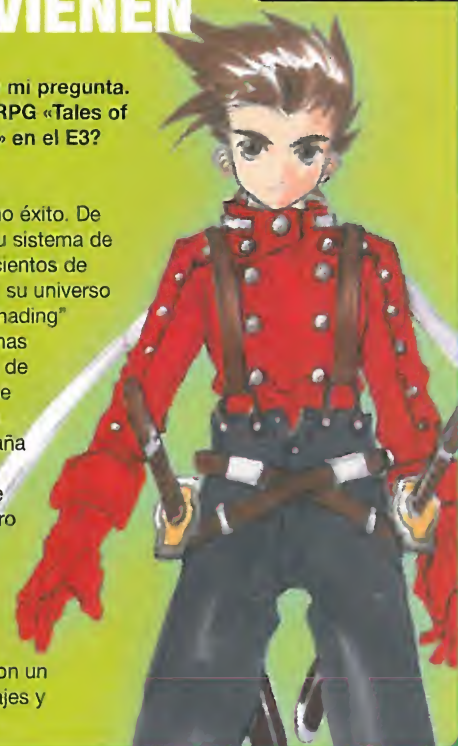
LOS GRANDES RPG QUE VIENEN

¿Hola chicos. Muy breve mi pregunta. ¿Presentó Namco sus RPG «Tales of Symphonia» y «Baten Kaitos» en el E3?

Nicolás Salmerón Puerta. E-mail

NA. Pues sí, y con mucho éxito. De «Tales...» destacamos su sistema de combate en tiempo real, con cientos de ataques especiales y combos; su universo construido con gráficos «cel shading» y salpicado por intensas escenas «anime»; sus más de 80 horas de juego; o sus protagonistas, que configuraremos según nuestro estilo de lucha. Llegará a España antes de final de año.

«Baten Kaitos» nos propone una historia igual de épica, pero basada en combates con cartas. Habrá 1.000 cartas con poderes que podremos combinar en combate o para resolver puzzles. El apartado gráfico estará muy cuidado, con un imaginativo diseño de personajes y escenarios. Llegará en 2.005.



LA REVOLUCIÓN DE NINTENDO5

¿Hola N.A. Felicitaros por la revista que compro hace 5 años. También felicitar a Genius Sonority por el gran «Pokémon Colosseum». Bueno, he aquí unas dudas que espero que me respondáis:

1. ¿Cambiará mucho «Metroid 2» respecto a su antecesor?
2. ¿Qué más se sabe de N5?
3. ¿Merece la pena «Final Fantasy Crystal Chronicles» para jugarlo en solitario?
4. ¿Podríais hacer una pequeña lista de los juegos que van a salir para DS estas navidades?

Jorge Garnelo Nicolás. E-mail.

NA. Gracias Jorge. Y ya sabes, no nos cansamos de recibir piropos. Ejem, en fin, a lo que íbamos. «Metroid 2: Echoes» seguirá el mismo estilo de gráficos y la línea de juego de la primera entrega, pero a cambio

veremos nuevos escenarios y tendremos modo multijugador. Siguiendo pregunta. Sobre N5, el Señor Iwata, jefe de Nintendo, ha dicho algunas cosas muy interesantes en el E3. Por ejemplo que se han acabado los tiempos en que la potencia por sí sola era suficiente para marcar diferencias entre consolas, que los juegos deben ser algo más, ofrecer nuevos caminos, y que su nueva



El video y las imágenes del nuevo «Metroid» han mostrado un juego en la misma línea que la primera entrega.

consola, cuyo desarrollo está en proceso, va a suponer toda una revolución. A ver, ¿qué más? Ah sí, que si merece la pena lo de FF. Pues claro hombre. Vale que es un poco diferente del FF clásico, pero te divertirá igual o más. Y si juegas en compañía vas a flipar del todo. ¿Juegos en navidades para DS? No corras tanto hombre. En esa fecha estará en USA, pero Nintendo no ha soltado prenda sobre los juegos. «Metroid Hunters» y «Wario Ware» parecen bastante avanzados, aunque «Mario Kart» y «Super Mario 64» tienen todas las papeletas para acompañar el lanzamiento de la consola.

EL PRÍNCIPE DE MODA

? Hola NA. Soy Adam, de 12 años, y soy de Las Palmas de Gran Canaria. Tengo dos preguntas para vosotros. ¿Cómo será el nuevo «Príncipe de Persia» y de qué trata?, ¿cuándo sabremos más de «Zelda Wind Waker 2»? Muchas gracias.



Todo en el nuevo «Prince of Persia 2» será más oscuro y adulto. Fijaos en la ambientación, los enemigos...

! NA. Pues verás, Adam, resulta que el príncipe ha madurado. Y eso lo notarás tanto en la presentación de su nuevo juego como en la forma de jugarlo. En esta entrega contará con habilidades más mortíferas, un corazón más siniestro (esto lo dice Ubisoft, no nosotros) y muchas ganas de combatir. O sea que tendremos más acción que antes. Por eso una de las principales novedades será el nuevo sistema de combate, que permitirá pelear sin límite, con furia, valiéndote de un completo arsenal de armas y de innumerables combos con los que crearemos nuestro propio estilo de lucha. El objetivo del Príncipe será desafiar a la muerte, que le tiene más sentenciado que a Joe Black (¿le conoces o no?). Y como va de luto la cosa, todo será más oscuro. Se desarrollará en una isla subterránea donde viven los monstruos y criaturas más feos y puñeteros que se han podido dibujar. Ya lo veréis, pero no ganaremos para sustos. A ver si con un poco de suerte este invierno podemos jugarlo. No como el nuevo Zelda, que seguro que no estará hasta bien entrado 2005. Lo sentimos Adam, pero no hay mucho más que un vídeo

(espectacular, sí) de ese juego. Pero de momento olvida lo de «Wind Waker 2» porque no parece que vaya a ser una segunda parte. Llámalo «Legend of Zelda», que es como nos lo han presentado en Nintendo.

TOCANDO EL BONGO

? Saludos a todos. Quería haceros tres preguntitas muy sencillitas (no quería abusar). Una, ¿cuándo saldrá Donkey Konga? Otra: me gustaría saber más cosas de «Pacman» de CUBE. ¿Se puede comprar por separado o sólo viene con «R:Racing»? Y la última: ¿qué me recomendáis: «Colosseum», «Wind Waker 2» o «Metroid Prime 2»? Carlos Cifuentes. E-mail

! NA. Sí, sí, sencillitas. Como siempre, metiéndonos en aprietos (que no, que es broma). Vamos allá. «Donkey Konga» sale el 15 de octubre. Suponemos que con los bongos de juego en el mismo pack. Ya que hablamos de pac... «Pac-man» sólo se puede conseguir con «R:Racing». Pero



«Advance Wars», ese «wargame» de culto, lucirá este aspecto en la nueva versión para Cube que se prepara.

no te quejes, es un juego de carreras buenísimo y encima te regalan otro con el que vas a disfrutar a tope con tus amiguetes. Para terminar, nuestra recomendación es «Colosseum», entre otras cosas porque es el único que vas a poder comprar en unos meses. «Metroid» saldrá en navidades y «Zelda» también, pero las de 2005. Sí que ha sido sencillo contestarte, sí.

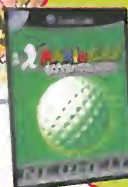
¿DÓNDE CONSIGO POKÉMON BOX?

? Queridos amigos. Soy un nintendero de toda la vida, además de un buen entrenador Pokémon. He visto que acaba de

EL ARTISTA DEL MES



Javier Sánchez Azañedo, de Avila, eres un artistazo. ¡¡Toma este juego para que flipes!!



¡UN MARIO GOLF PARA TI!

Y EL MES QUE VIENE, LLEVATE OTRO MARIO GOLF DE GC

P+R

(Pregunta Rápida, que esto está que arde)

? ¿HABRÁ NUEVO «MARIO PARTY» PARA GAMECUBE? Si, será el sexto y se le espera para navidades de este año.

? ¿ES CIERTO QUE SE PREPARAN NUEVOS JUEGOS DE SPIDERMAN? Si, habrá un «Spiderman Classic» en 2005, y una versión de la tercera película para 2007 (eso sí es antelación). La información viene directamente desde Activision.

? ¿RARE TRABAJA PARA DS? ¡NO LO PUEDO CREER! Pues sí, parece que todos los rumores apuntan a que tienen dos juegos en preparación para Nintendo DS.

? SOY EL DEL MES PASADO. QUIERO SABER SI «RE4» SALDRÁ SÓLO EN CUBE. Somos también los mismos del mes anterior. Y la respuesta es sí. Sí. Sí. Sí. Qué sí, vamos.

? ¿SALDRÁN «F-ZERO» Y «WIND WAKER» EN LA SERIE PLAYER'S CHOICE? Seguro que sí, pero no aún no sabemos cuándo.

salir a la venta un pak de GC que incluye «Pokémon Box», un juego que tengo muchas ganas de pillar. Mi problema es que ya tengo Cube. ¿Podría conseguirlo de otra manera? Otro juego que me ha enganchado es «Advance Wars». He jugado con las dos partes y por eso quería saber si saldrá una tercera.

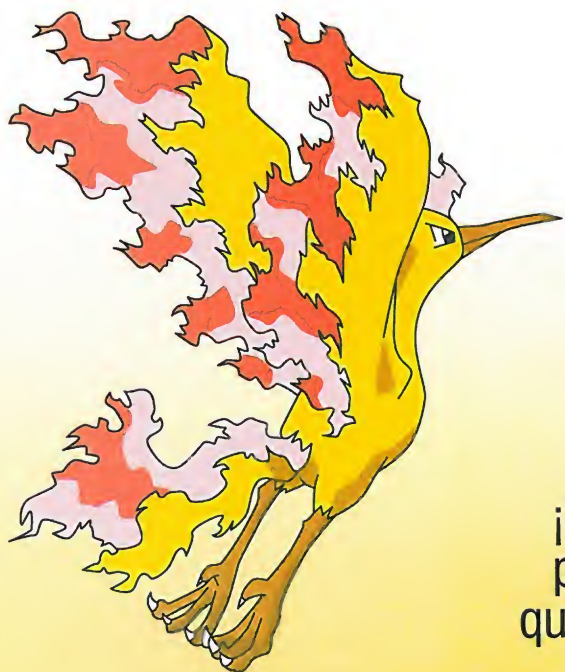
Miguel Salvador. E-mail

! NA. Ya tenemos aquí la pregunta del millón. Para los que tenéis la misma duda: «Pokémon Box» sólo se puede conseguir a través del MEGAPAK... o en el catálogo de estrellas de www.nintendo.es. Entrás en la página de internet y por sólo 4.000 estrellitas te lo llevas (sólo mientras haya existencias). Tu siguiente duda. «Advance Wars» ha dado el salto a GameCube. Allí se ha convertido en un juego de acción 3D con estrategia en tiempo real en el que tendrás que controlar a tus soldados y fuerzas en combate. Habrá mogollón de tropas por ahí, y tú sólo controlarás a unos cuantos pero tranquilo, el resto reaccionará a los ataques, te defenderá, en fin, que estarán en tu bando. También podremos pilotar helicópteros, tanques y destructores. Será en 2005.

¡Todos los detalles de la nueva Nintendo DS!

DESCUBRE LA SUPER MÁQUINA

Todo, lo sabemos todo sobre ella. Fechas, precios, juegos... Tenemos los datos y las imágenes de sus juegos. No te lo pierdas.



POKÉMON ROJO Y VERDE

¡Es lo más esperado! Haremos un primer contacto con las versiones que van a llegar aquí de las nuevas ediciones Pokémon para GBA.

Y ADEMÁS...

- **Guía Pokémon Colosseum.** Segunda entrega con más secretos, trucos, estrategias y claves para purificar a todos los Pokémon Oscuros.
- **Spiderman 2.** Del cine a nuestras Nintendo. Entérate de todo lo que se cuece en el nuevo juego de Spiderman para GC y Game Boy.

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redactor Jefe: Javier Domínguez

Maquetación:

Miguel Alonso (Jefe de maquetación)
Augusto Varela

Secretarías de Redacción:

Ana Torremocha, M^a Jesús Arcones

Colaboradores:

Juan Carlos Herranz,
Ángel Luis Guerrero, Aleix Ibars,
Héctor Domínguez, Álvaro Pulido,
Juan Pablo Ordóñez, Javier Salazar,
Sergio Llorente, Fco. Javier Sánchez



Edita: HOBBY PRESS, S.A.

Directora General:

Mamen Perera

Director de Publicaciones de Videojuegos:

Amalio Gómez

Subdirector General Económico-Financiero:

José Aristondo

Director de Producción:

Julio Iglesias

Jefa de Distribución y Suscripciones:

Virginia Cabezón

Coordinación de Producción:

Miguel Vigil

Departamento de Sistemas:

Javier del Val

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial: José E. Colino

Directora de Publicidad: Mónica Marín

Jefes de Publicidad:

Gonzalo Fernández y Beatriz Azcona

Coordinación de Publicidad:

Mónica Saldaña

C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid

Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

REDACCIÓN

C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid

Tel. 902 111 315. Fax: 902 120 448

nintendoaccion@hobbypress.es

Suscripciones: Telf. 806 015 555

Fax: 902 540 111

Distribución: España.

C/Orense, 12-14 - 2ª planta

Oficinas 2 y 3

28020 Madrid Tel. 914 179 530

Transporte: BOYACA. Tel. 917 478 800

Imprime: RUAN. Avda. Industria, 33

28100 Alcobendas (Madrid)

Depósito Legal: M-36689-1992

© 1993 Nintendo. All Rights Reserved.

"Nintendo", "Nintendo Entertainment System", "N.E.S.", "Super Nintendo Entertainment System", "Super NES", "Game Boy", "Nintendo Acción" and "Mario" are trademarks of Nintendo. Todos los títulos aparecidos en esta revista son marcas registradas copyrights de Nintendo of America Inc. Adicionalmente, los siguientes nombres son marcas registradas o copyrights de las firmas señalada TM, © y ® en juegos y personajes pertenecientes a compañías que comercializan y autorizan estos productos.

NINTENDO ACCIÓN no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.

Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

ARI Asociación de Revistas de Información

Publicación controlada por



Hobby Press es una empresa de Axel Springer

axel springer

Grid of 100 small images representing various mobile phone ringtones and themes. Each image has a small number in the top left corner, likely a code for the ringtone. The images include various characters, animals, and abstract designs.

ANIMACIONES

Grid of 10 small images representing animated ringtones. Each image has a small number in the top left corner.

REGALA UNA FOTO A QUIEN TU QUIERAS
sólo tienes que especificar el número de móvil de tu amigo en el proceso de descarga de la imagen

PERSONALIZA TU FOTO
envía MTXT32 + código de tu foto + texto q quieras al 7808

POLIFONICOS envía TONOS97 un espacio y código del polifónico al 7494 TAMBIÉN PUEDES DESCARGARTELOS LLAMANDO AL 806 41 69 90

si no encuentras el tono polifónico que estás buscando envía TONOS97 un espacio y una palabra que lo identifique (cantante, título, grupo...) al 7494

TOP 20

84267	Buleria	David Bisbal
84268	Fiesta Pagana	Magoo de Oz
84269	Dragostea din tei	O-zone/haiducii
84270	Hey ya	Outkast
84271	Fuente de energia	Estopa
84272	Barcelona	Himno oficial
84273	El señor de los anillos	Tema principal
84274	Dos gardenias	Latin lovers
84275	Big Impassions	Theme
84276	Mision imposible	Film
84277	Cara al sol	Himno
84278	Real Madrid	Himno oficial
84279	Himno de España	Himno
84280	Tengo	Queco
84281	Dame Veneno	Los Chunguitos
84282	Du hast	Rammstein
84283	No woman no cry	Bob Marley
84284	Fragile Rock	Television
84285	El Exorcista	cine
84286	OYE EL BOOM	David Bisbal

TOP CINE Y TV

80143	La Pantera rosa	Theme
80144	Rocky	Film
80145	Beny Hill	Film
80146	Pulp Fiction	Film
80147	Darth Vader Marcha Imperial	Star Wars
80148	Mortal Kombat	Film
80149	Star Wars	John Williams
80150	Nos vamos a la cama	Los lunis
80151	La abeja maya	Televisión
80152	James Bond	Film
80153	Expediente X	Film
80154	Estas despedido	Anuncio CocaCola
80155	20th Century Fox	Film
80156	The Terminator	Film
80157	Shin Chan	Sinotake
80158	Friends	Theme
80159	El padrino	Cine
80160	El equipo A	Cine
80161	Austin Powers	Theme
80162	Buffy Cazavampiros	Theme
80163	Ain't no mountain high enough	Movistar
80164	Charlie's Angels	Theme
80165	El coche fantástico	Televisión
80166	Bajo del mar	La sirenita
80167	Car Cupole	Film
80168	Las Tapias	Anuncio ONCE
80169	Indiana Jones	Film
80170	MacGyver	Theme
80171	Moon river	Desayuno con diamantes
80172	Angel	Theme
80173	El príncipe de Bel air	Televisión
80174	La familia Munster	Televisión
80175	Top Gun	Film
80176	Cocacola	Anuncio
80177	Futurama	Theme

LOS MAS PEDIDOS

80001	In Da Club	50 Cent
80002	Lose Yourself	EMINEM
80003	Freestylers	Bomfunk MCs
80004	Without Me	EMINEM
80005	Changes	2Pac
80006	Dilemma	Nelly

LOS MAS PEDIDOS

80007	Guardia Civil	Himno
80008	Atletico De Madrid	Himno oficial
80009	Athletic De Bilbao	Himno oficial
80010	Himno de Valencia	Comunidad Valenciana
80011	Bells	Himno oficial
80012	Himno de Galicia	Himno
80013	Centenario Real Madrid	Himnos
80014	Sevilla F.C.	Himno oficial
80015	Champions League	Himno
80016	Asturias patria querida	Himno Asturias
80017	Deportivo De La Coruña	Himno oficial
80018	La internacional	Himno
80019	Elis segadors	Himno
80020	We are the champions	Queen
80021	Scotland the brave	Popular escocesa

EXITOS ESPAÑOLES

84428	Asturias	Melendi
84429	Noches de bohemia	Navajita Platea
84430	Molinos de viento	Molinos de viento
84431	La madre de Jose	El canto del loco
84432	La costa del silencio	Magoo de Oz
84433	Abre tu mente	Merche
84434	Ni más, ni menos	Los Chichos
84435	Un mas uno son siete	Fran Perea
84436	Te quise tanto	La oreja de Van Gogh
84437	En tu cruz me clavaste	Chencho
84438	Papi chulo	El chombo
84439	So de amores	Andy y Lucas
84440	Maldito Duende	Héroes Del Silencio
84441	Te quise tanto	Paullina Rubio
84442	A Dios le pido	Juanes
84443	Devuélveme la Vida	Antonio Orozco
84444	Sevilla	Malena Gracia
84445	Ya nada volvera a ser ...	El canto del loco
84446	Soy lo que me das	Chencho
84447	Para llenarme de ti	Ramon
84448	La chica de la habitación de al lado	Pferrer
84449	Ratoncitos colorados	Andy y Lucas
84450	Sin Miedo a Nada	Alex Ubago & Amaia
84451	Al menos ahora	Nek
84452	Chicullu	Seguridad Social
84453	La danza del fuego	Magoo de Oz
84454	Color Esperanza	Diego Torres
84455	Míenteme	D. Bisbal y E. Gadel
84456	La oreja de Van Gogh	Pastora
84457	La oreja de Van Gogh	Alejandro Sanz
84458	La oreja de Van Gogh	Maná
84459	La oreja de Van Gogh	David Byrne
84460	La oreja de Van Gogh	El Arrebero
84461	La oreja de Van Gogh	David Bisbal
84462	La oreja de Van Gogh	David Bustamante
84463	La oreja de Van Gogh	Hommes G
84464	La oreja de Van Gogh	El Barrio
84465	La oreja de Van Gogh	Extremoduro
84466	La oreja de Van Gogh	Andy y Lucas
84467	La oreja de Van Gogh	Hommes G

POP-ROCK

80239	Final Countdown	Europe
80240	It's my life	Jonas
80241	Bring me to life	Evanesence
80242	Crazy in love	Beyoncé & Jay Z
80243	Black eyed peas	Black eyed peas
80244	LEFT OUTSIDE ALONE	Linkin Park
80245	In the End	The Rasmus
80246	In the shadows	Rolling Stones
80247	Satisfaction	The Police
80248	Every breath you take	Black eyed peas
80249	Where is the love	Linkin Park
80250	Numb	Beyoncé
80251	BABY BOY	Michael Jackson
80252	Billy Jean	Britney Spears
80253	Totic	Kate Ryan
80254	Libertine	Robbie Williams
80255	Feel	The Rasmus
80256	Jammin	Queen
80257	First day of my life	The Offspring
80258	Another one bites the dust	REM
80259	Hit that	Linkin park
80260	With or without you	The Verve
80261	Losin my religion	No doubt
80262	Somewhere I belong	Tangia girl
80263	Bitter sweet symphony	George Michael
80264	It's my life	The Doors
80265	Mass que nada	
80266	Amazing	
80267	Light my fire	

NOVEDADES

84582	Love will come through	Travis
84583	Take me out	Franz Ferdinand
84584	Cerca de ti	Thalia
84585	No me lo puedo explicar	Tiziano Ferro
84586	Try	Nelly Furtado
84587	It's a long way to the top	ACDC
84588	Like this like that	Mauro Picotto
84589	Alone	Lasgo
84590	Livin a lie	Milk Inc
84591	Frantic	Metaclica

TELEBROMAS 806 52 61 57

SONIDOS REALES 806 41 69 90

USALOS COMO TONO EN TU MOVIL envía TONOS10 + código de tu sonido al 7494

TOP VEHICULOS

77049	BOCINA DE TREN	77049	APLUSOS
77049	COCHE ARRANCANDO	77049	ATAQUE AEREO
77049	COCHE DE BOMBOS	77049	AVION CAYENDO
77049	FRENADO	77049	BEEP BEEP
77049	HAREZ DAVIDSON	77049	GONG
77049	HELICOPTERO	77049	PIES DE PICAPIEDRA
77049	SIRENA DE BARCO	77049	RELOJ DE CUKOO
77049	SIRENA DE POLICIA	77049	SAL CORRIENDO
77049	TREN PASANDO	77049	SONIDOS DIBUJOS
77049		77049	TONO DE DENTISTA

TOP PISCINAS

77049	APLUSOS	77049	ATAQUE AEREO
77049	ATAQUE AEREO	77049	AVION CAYENDO
77049	AVION CAYENDO	77049	BEEP BEEP
77049	BEEP BEEP	77049	GONG
77049	GONG	77049	PIES DE PICAPIEDRA
77049	PIES DE PICAPIEDRA	77049	RELOJ DE CUKOO
77049	RELOJ DE CUKOO	77049	SAL CORRIENDO
77049	SAL CORRIENDO	77049	SONIDOS DIBUJOS
77049	SONIDOS DIBUJOS	77049	TONO DE DENTISTA

TOP PISCINAS

77049	APLUSOS	77049	ATAQUE AEREO
77049	ATAQUE AEREO	77049	AVION CAYENDO
77049	AVION CAYENDO	77049	BEEP BEEP
77049	BEEP BEEP	77049	GONG
77049	GONG	77049	PIES DE PICAPIEDRA
77049	PIES DE PICAPIEDRA	77049	RELOJ DE CUKOO
77049	RELOJ DE CUKOO	77049	SAL CORRIENDO
77049	SAL CORRIENDO	77049	SONIDOS DIBUJOS
77049	SONIDOS DIBUJOS	77049	TONO DE DENTISTA

TELEFONO ANTIGUO

77049	APLUSOS	77049	ATAQUE AEREO
77049	ATAQUE AEREO	77049	AVION CAYENDO
77049	AVION CAYENDO	77049	BEEP BEEP
77049	BEEP BEEP	77049	GONG
77049	GONG	77049	PIES DE PICAPIEDRA
77049	PIES DE PICAPIEDRA	77049	RELOJ DE CUKOO
77049	RELOJ DE CUKOO	77049	SAL CORRIENDO
77049	SAL CORRIENDO	77049	SONIDOS DIBUJOS
77049	SONIDOS DIBUJOS	77049	TONO DE DENTISTA

EXPLOSION 2

77049	APLUSOS	77049	ATAQUE AEREO
77049	ATAQUE AEREO	77049	AVION CAYENDO
77049	AVION CAYENDO	77049	BEEP BEEP
77049	BEEP BEEP	77049	GONG
77049	GONG	77049	PIES DE PICAPIEDRA
77049	PIES DE PICAPIEDRA	77049	RELOJ DE CUKOO
77049	RELOJ DE CUKOO	77049	SAL CORRIENDO
77049	SAL CORRIENDO	77049	SONIDOS DIBUJOS
77049	SONIDOS DIBUJOS	77049	TONO DE DENTISTA

LIQUIDO

77049	APLUSOS	77049	ATAQUE AEREO
77049	ATAQUE AEREO	77049	AVION CAYENDO
77049	AVION CAYENDO	77049	BEEP BEEP
77049	BEEP BEEP	77049	GONG
77049	GONG	77049	PIES DE PICAPIEDRA
77049	PIES DE PICAPIEDRA	77049	RELOJ DE CUKOO
77049	RELOJ DE CUKOO	77049	SAL CORRIENDO
77049	SAL CORRIENDO	77049	SONIDOS DIBUJOS
77049	SONIDOS DIBUJOS	77049	TONO DE DENTISTA

PISTOLA 9 MM

77049	APLUSOS	77049	ATAQUE AEREO
77049	ATAQUE AEREO	77049	AVION CAYENDO
77049	AVION CAYENDO	77049	BEEP BEEP
77049	BEEP BEEP	77049	GONG
77049	GONG	77049	PIES DE PICAPIEDRA
77049	PIES DE PICAPIEDRA	77049	RELOJ DE CUKOO
77049	RELOJ DE CUKOO	77049	SAL CORRIENDO
77049	SAL CORRIENDO	77049	SONIDOS DIBUJOS
77049	SONIDOS DIBUJOS	77049	TONO DE DENTISTA

PUERTA QUE SE CIERRA

77049	APLUSOS	77049	ATAQUE AEREO
77049	ATAQUE AEREO	77049	AVION CAYENDO
77049	AVION CAYENDO	77049	BEEP BEEP
77049	BEEP BEEP	77049	GONG
77049	GONG	77049	PIES DE PICAPIEDRA
77049	PIES DE PICAPIEDRA	77049	RELOJ DE CUKOO
77049	RELOJ DE CUKOO	77049	SAL CORRIENDO
77049	SAL CORRIENDO	77049	SONIDOS DIBUJOS
77049	SONIDOS DIBUJOS	77049	TONO DE DENTISTA

TORRENTA

77049	APLUSOS	77049	ATAQUE AEREO
77049	ATAQUE AEREO	77049	AVION CAYENDO
77049	AVION CAYENDO	77049	BEEP BEEP
77049	BEEP BEEP	77049	GONG
77049	GONG	77049	PIES DE PICAPIEDRA
77049	PIES DE PICAPIEDRA	77049	RELOJ DE CUKOO
77049	RELOJ DE CUKOO	77049	SAL CORRIENDO
77049	SAL CORRIENDO	77049	SONIDOS DIBUJOS
77049	SONIDOS DIBUJOS	77049	TONO DE DENTISTA

TRUENO

77049	APLUSOS	77049	ATAQUE AEREO
77049	ATAQUE AEREO	77049	AVION CAYENDO
77049	AVION CAYENDO	77049	BEEP BEEP
77049	BEEP BEEP	77049	GONG
77049	GONG	77049	PIES DE PICAPIEDRA
77049	PIES DE PICAPIEDRA	77049	RELOJ DE CUKOO
77049	RELOJ DE CUKOO	77049	SAL CORRIENDO
77049	SAL CORRIENDO	77049	SONIDOS DIBUJOS
77049	SONIDOS DIBUJOS	77049	TONO DE DENTISTA

LOBO TRISTE

77049	APLUSOS	77049	ATAQUE AEREO
77049	ATAQUE AEREO	77049	AVION CAYENDO
77049	AVION CAYENDO	77049	BEEP BEEP
77049	BEEP BEEP	77049	GONG
77049	GONG	77049	PIES DE PICAPIEDRA
77049	PIES DE PICAPIEDRA	77049	RELOJ DE CUKOO
77049	RELOJ DE CUKOO	77049	SAL CORRIENDO
77049	SAL CORRIENDO	77049	SONIDOS DIBUJOS
77049	SONIDOS DIBUJOS	77049	TONO DE DENTISTA

LOBO TRISTE

77049	APLUSOS	77049	ATAQUE AEREO
77049	ATAQUE AEREO	77049	AVION CAYENDO
77049	AVION CAYENDO	77049	BEEP BEEP
77049	BEEP BEEP	77049	GONG
77049	GONG	77049	PIES DE PICAPIEDRA
77049	PIES DE PICAPIEDRA	77049	RELOJ DE CUKOO
77049	RELOJ DE CUKOO	77049	SAL CORRIENDO
77049	SAL CORRIENDO	77049	SONIDOS DIBUJOS
77049	SONIDOS DIBUJOS	77049	TONO DE DENTISTA

LOBO TRISTE

LLEGA LA DIVERSIÓN MÁS SALVAJE



¡SALTA A LA JUNGLA!

Donkey Kong ha sido secuestrado por el malvado capitán K.Rool y sólo tú puedes rescatarlo. Entra en acción y, a la cabeza de la familia Kong, lánzate contra los malvados Kremlins. Reúne bananas, revienta barriles y monta rinocerontes saltando a través de 38 niveles de aventura en la jungla. ¡Un juego bestial!

DONKEY KONG COUNTRY 2
Sólo para Game Boy Advance

Lanzamiento: 25 de Junio 2004



GAME BOY ADVANCE SP
www.nintendo.es

N I N T E N D O E N
M O V I P L A Y A 2 0 0 4

Este verano, ¿Sabes dónde probar nuevas consolas,
espectaculares juegos o conocer los últimos trucos? Entérate en:

www.nintendoplaya.com